Broj 47 3/09 CENA 60 DIN • 1 CG EUR • 2 KM

OSVOJITE PLAYSTATION 2 I PLAYSTATION PORTABLE

www.screenfun.rs

BRAVO

SCREENFUN

Test

Street Fighter IV

Borilačka legenda vraća se u velikom stilu

7 RPG naslova za pamćenje

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR II

Svemirski marinci spremni za novi rat

F.E.A.R. 2: Project Origin

Sablasna atmosfera, telepatska destrukcija i sveopšta katastrofa. Sve je tu za dobar nastavak

The Sims 3

Realističnije, kompleksnije, zabavnije: Poznati serijal doživljava revoluciju

The Ghostbusters

Who you gonna call? Isterajte duhove u novoj eksplozivnoj akcionoj avanturi

9 771451 992008 000047

Color Press Group

Za PC i konzole • Posteri • Top-liste • Hardware • Zabava • Ankete

Chiron

ŠKOLA ZA KREATIVNE TEHNOLOGIJE

Autodesk
Authorized Training Centre

Kompjuterska animacija i specijalni efekti

Maya • AfterEffects • Photoshop • Renderman • MentalRay • MEL

Pozivamo sve koji su zainteresovani za 3d animaciju, vizuelne efekte i kompjutersku grafiku da iz prve ruke vide kako mogu da se pripreme za karijeru u industriji 3d kompjuterske animacije i vizuelnih efekata. Posetite Chiron školu i vidite šta Chiron diplomci rade danas u vodećim kompanijama kao što su to WETA digital, Moving picture company, RhinoFX, Rhythm + Hues, Nelvana, Krater, Pink, RTS, ChironFX i mnogim drugim.

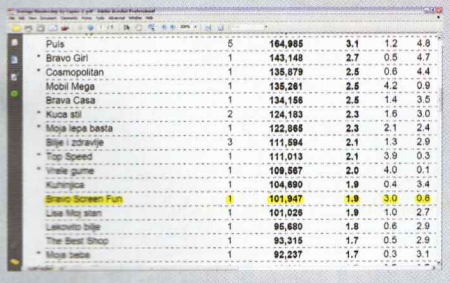
Vaš uspeh je naš cilj!

Resavska 78, 11000 Beograd • 3621-430 • www.chiron.edu.rs

Reč urednika

Da li ste primetili da u poslednje vreme sami sebe mnogo ne hvalimo? Jeste, naravno, jer bi to u suprotnom značilo da nismo u pravu, a to je nemoguće. Realno. E, došlo je naših pet minuta u kojima ćemo malo da se hvalimo, pa ako vam pri čitanju ovog teksta bude muka, vi slobodno prekinite i obrnite stranu gde odmah počinjemo da vas davimo novim igrama.

Jednog hladnog zimskog dana, iznenada dođoše dva e-maila u moje prepuno poštansko sanduče. Pomislih da su još dva nevažna pisma u moru istih, na kojima se neću zadržavati mnogo ja. (Je l' vam kreće iz želuca, a? Možete vi to.) Otvorih prvi e-mail i shvatih da neću imati sreće narednih 77 godina – ukoliko ga ne prosledim na 55 adresa u roku od pet minuta. Na trenutak, uhvati me panika, nisam bio siguran poznajem li uopšte toliko ljudi. Laganim pokretom, iz zgloba, dođoh do dugmeta koji označi ovaj nepoželjni e-mail kao smeće, strepeći da li ću imati sreće. (Eto, i rimuje se. Izdržaćete! Već ste na pola).



Puls	5	164,985	3.1	1.2	4.8
* Bravo Girl	1	143,148	2.7	0.5	4.7
* Cosmopolitan	1	135,879	2.5	0.6	4.4
Mobil Mega	1	135,261	2.5	4.2	0.9
Brava Casa	1	134,156	2.5	1.4	3.5
* Kuca stil	2	124,183	2.3	1.6	3.0
* Moja lepa basta	1	122,865	2.3	2.1	2.4
Bilje i zdravlje	3	111,594	2.1	1.3	2.9
* Top Speed	1	111,013	2.1	3.9	0.3
* Vrele gume	1	109,567	2.0	4.0	0.1
Kuhinjica	1	104,690	1.9	0.4	3.4
Bravo Screen Fun	1	101,947	1.9	3.0	0.8
Lisa Moj stan	1	101,026	1.9	1.0	2.7
Lekovito bilje	1	95,680	1.8	0.6	2.9
The Best Shop	1	93,315	1.7	0.5	2.9
* Moja beba	1	92,237	1.7	0.3	3.1

Pomislih, da li će i drugo pismo biti sadržine iste ili me očekuje nešto čitanja vredno. Izveštaj iz Strategic Marketinga o čitanosti novina u Srbiji učini mi se poznatim, jer ga primam redovno, meseca svakog. Kako li smo ovog puta prošli, zapitah se ja. Pokreće se Acrobat Reader i otvara izveštaj u PDF-u. Tražim ime cenjenog mi magazina, odmah na drugoj strani, pretpostavljajući da nije među prvima na listi. Iznenadih se kada ga nisam tamo našao. "Nije valjda pao sa liste na treću stranu!", uzbudih se. Tražim ga i tamo. Nema ga. Pomislih, da li je došao trenutak da ScreenFun bude u društvu najčitanijih. Jeste! Zaista. Bravo ScreenFun je tokom meseca januara dostigao rekordan rejting – 101.947 čitalaca, tako da smo se plasirali daleko ispred konkurencije i sada smo u društvu najčitanijih magazina u Srbiji. Hvala, hvala. (Nije bilo tako teško, zar ne?)

Igor Conić

50 Cent: Blood on the Sand
Šuter za sve prave ljubitelje gangsta repa
str. 35

2 poklon postera: Killzone 2 i Street Fighter IV

Special

16 **Zapleti pa vladaj**
RPG naslovi sa najboljim zapletom

Preview

4 **The Ghostbusters**
Who you gonna call?
8 **Uncharted 2: Among Thieves**
Nastavak PS3 ekskluzive
10 **The Sims 3**
Drugi pogled na treći deo
14 **DC Universe Online**
Strip junaci u svet MMO igara
22 **Kada će stići?**
Datumi izlaska igara

Test

po abecednom redu

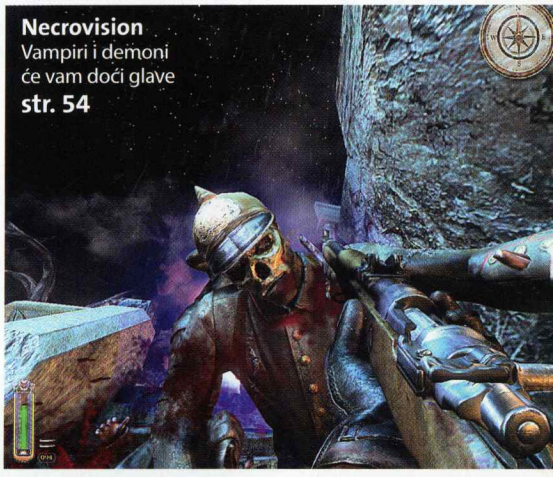
35 **50 Cent: Blood on the Sand**
30 **Burnout Paradise Ultimate Box**
39 **Cryostasis**
36 **Dawn of War 2**
48 **F.E.A.R. 2: Project Origin**
50 **GTA4: The Lost and Damned**
52 **Men of War**
54 **Necrovision**
41 **Perimeter II: New Earth**
51 **Puzzle Quest: Galactrix**
40 **Shellshock 2: Blood Trails**
42 **Street Fighter IV**
46 **The House of the Dead: Overkill**
47 **X-Blades**

Hardware

56 **Za pun doživljaj**
Logitechovi novi uređaji za igrače

Fun

58 **Mega poster**
Treći deo Nike Belića
60 **Svaštara**
Top-lista, Igre za pusto ostrvo, Surftips
62 **Game Over**
Igrački horoskop, ScreenFunShot



Necrovision
Vampiri i demoni će vam doći glave
str. 54

Još u ScreenFunu

24 **Vesti**
Najavljena Need for Speed trojka
26 **Bravo ScreenFun turnir**
Poslednji poziv na turnir
28 **A sada malo vi**
Pisma čitalaca, pokloni, desktop meseca...
21 **Osvojite PS2**
PlayStation 2 za vas
23 **Osvojite PSP**
PlayStation Portable može biti vaš

pc ps3 360 ps2 wii nds

THE GHOSTBUSTERS

Nastavak priče o ludim naučnicima-isterivačima duhova dolazi nam u vidu akcione video igre za sve moguće platforme

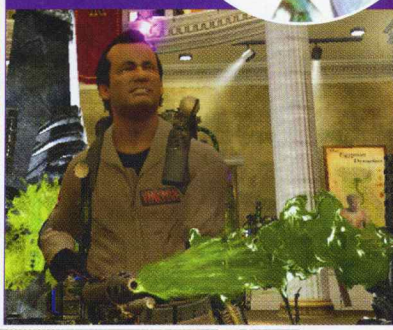
Združena akcija u suzbijanju duhova

Izvođenje u igri biće u trećem licu

Praznik za oči: Grafika u igri biće veoma dobra

DR PETER VENKMAN

Mesto rođenja: Njujork
Zanimanje: doktor psihologije
Specijalne mogućnosti: Podoban je kao vođa tima, zna da spusti Isterivače duhova na "zemlju" pa je pogodan kao veza između paranormalnog i stvarnosti, ženskaroš, više predan uživanju nego nauci.
Glumac: Bill Muray

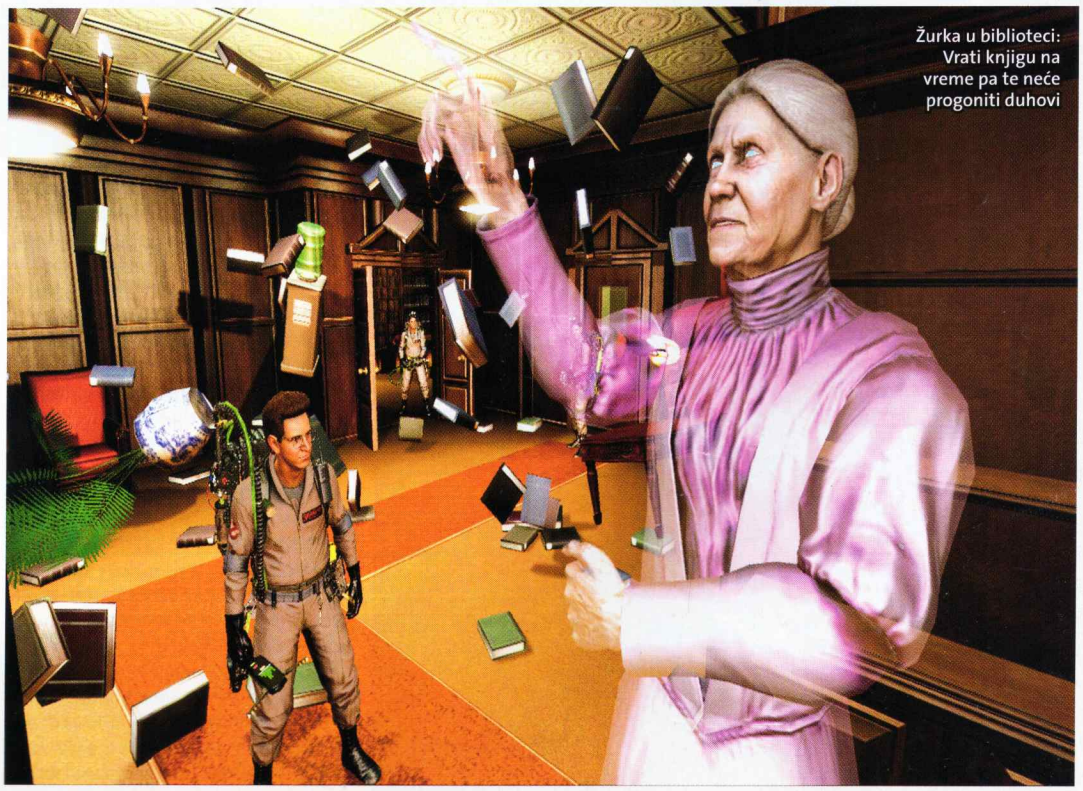


Prošlo je godinu dana od kada smo imali prvu priliku da pogledamo Ghostbusters: The Video Game. Trenutak pojavljivanja igre se bliži i pravo je vreme da vam otkrijemo sve što znamo o tome kakve nas "duhoisterivačke" avanture čekaju!

Dobra vest za sve fanove jeste da je igra praktično gotova i da tvorci sada pre svega intenzivno poliraju prezentaciju. Pod time se ne misli toliko na samu grafiku, koliko na animirane sekvence, dinamiku dijaloga, montažu scena i interakciju likova tokom akcije, koje sve treba da posluže da igra dobije pravi šmek kultnog filmskog predloška. Najlošije vesti su baš to da u onome što smo imali priliku da vidimo ima mnogo komičnih pogodaka u duhu Ghostbustersa, ali ima i promašaja koji kvare atmosferu. Neke cut-scene su neuverljive i dijalozi zbog toga padaju, dok nasumični komentari likova tokom akcije više smetaju nego što doprinose uverljivosti. Ipak, vidi se da iza projekta scenariom i glasom stoje Dan Aykroyd i Harold Ramis, tvorci i glavni glumci (uz nenadmašnog Billa Murraya) filmova jer su ukupan kvalitet glume i "filmolikost" ipak na zavidnom nivou.

Vidite šta smo uradili – odmah smo prešli preko onog lošeg i sada nam čitav ostatak teksta ostaje da žvaćkamo slatke stvari koje nam donosi Ghostbusters. Naravno, za potpuno uživanje pretpostavlja se da ste poznavalac ili ljubitelj ovih već matorih, ali i dalje vrlo zabavnih filmova – ili makar ljubitelj 3D akcije sa puno "okolinske interakcije" u stilu Gears of War, ali sa mnogo blesavijom premisom.

Igru gospoda Aykroyd i Ramis smatraju zvaničnim trećim nastavkom sage o doktorima paranormalnog koji vode agenciju za borbu protiv okultnih pojava usred Njujorka. Priča je smeštena u 1991, dve godine posle kraja prvog filma, a igrači su u ulozi novog, petog isterivača kome je zadatak da proverava efikasnost eksperimentalnog oružja koje doktori Ray i Egon izume. Scene zapleta koje smo do sada videli često su smešne, ali su najslabije



Žurka u biblioteci: Vrati knjigu na vreme pa te neće progoniti duhovi

pc ps3 360 ps2 wii nds

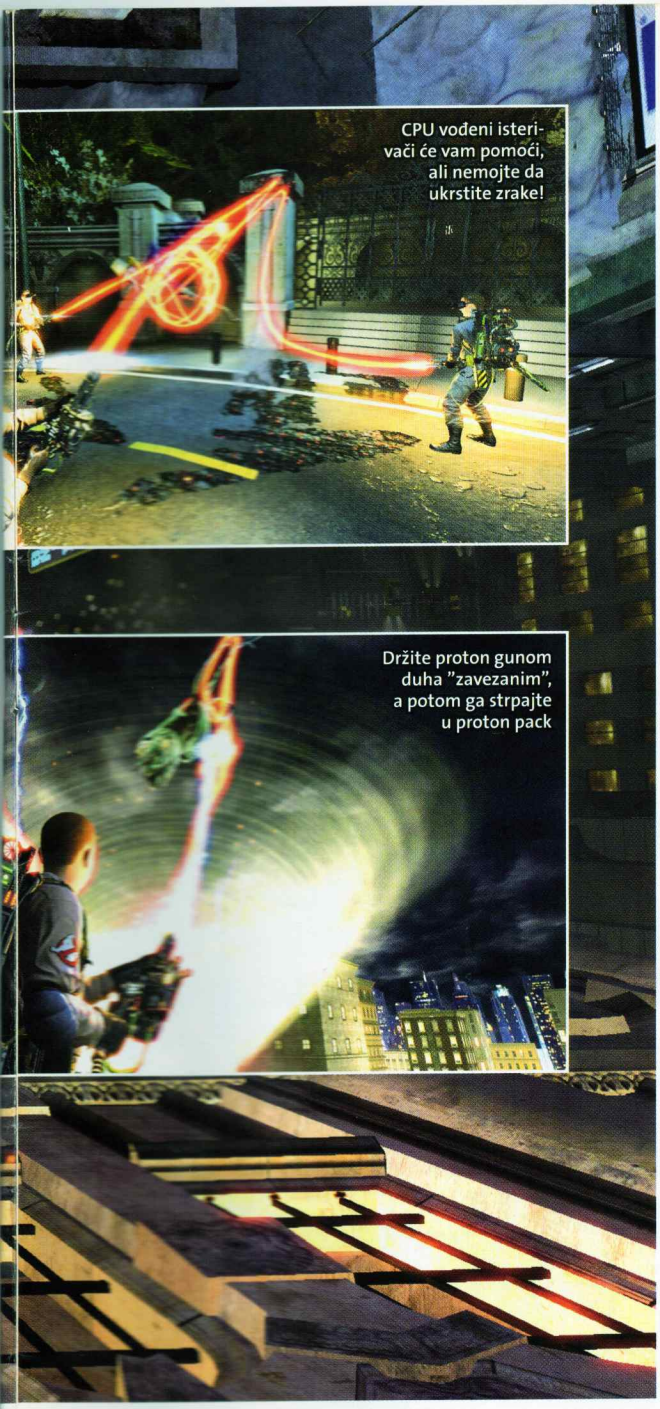
Izduvajte Marshmellowa na vreme

P. K. E. MERAČ

Ovaj uređaj izmislio je dr Egon Spengler, a služi za pronalaženje duhova. Puno ime zanimljive spravice jeste Psycho-Kinetic Energy merač. Na displeju pokazuje nivo prisutnosti duhova i prikazuje pojave koje oni prouzrokuju (ljubičasti odsjaj na screenshotu). P. K. E. merač obilato ćete koristiti u igri da biste pronašli duhove, uvideli kuda treba dalje da idete, ali i da skladištite podatake u duhovima.

po pitanju vašeg učešća jer je snažan osećaj da ste tu samo zato da posmatrate šta se događa između starih asova... Mada, mora se priznati da oni i dalje umeju da pokrenu magiju. Značajnu ulogu u zapletu imaće Ecto 1, čuveno Ghostbusters vozilo, a junaci su sada direktno zaposleni za gradsku vlast, tako da računi za svu štetu izazvani njihovim "intervencijama" pristižu na naplatu nadležnoj gradskoj službi, koju vodi njihov stari protivnik Walter Peck. A štete će biti i te kako. Velika većina objekata u igri može da se obori, polomi, raznese – u biblioteci, na primer, svaka knjiga može da se upuca, dok slike padaju sa zidova i police se ruše.

Samo isterivanje duhova je tako u formi vrlo fluidne 3D akcije, fokusirana na istraživanje, te veštu korišćenje raznih tipova oružja i interakciju sa okolinom (to u vezi s onom štetom). Tokom igre ćete posetiti sve dobro poznate lokacije iz filma, kao što su Gradska biblioteka – sa sve duhom bibliotekarke na kraju nivoa – i Sedgewick Hotel. Na vas će naletati razna menažerija koju ćete "isterivati" pomoću raznovrsnog oružja kao što su Proton Pack (zap!) ili Slime Tether (nekakav elastični harpun). Fora je da neprijatelje možete oslabiti tako što ih treskate okolo o šta stignete, čime se vrlo dobro prikazuje impresivan fizički engine koji je studio Terminal Reality napravio za ovu igru. Sve ovo izvodi se pomoću vrlo jednostavnih i reaktivnih kontrola. Pored toga, ne postoji klasičan displej, već vam se sve informacije prikazuju direktno na opremi koju nosite (a biće tu i raznih drugih šklopocija pored oružja). Kao



CPU vođeni isterivači će vam pomoći, ali nemojte da ukrstite zrake!

Držite proton gunom duha "zavezanim", a potom ga strpajte u proton pack

Gde je ScreenFun? Ni duhovi ne vole da čitaju knjige

U Wii verziji koristićete Wiimote da biste uhvatili i bacakali duhove

najvažniji se za sada pokazao PKE metar koji elegantno radi kao detektor blizine i vodič za "šta dalje", ali i kao skener duhova kojim popunjavate svoju banku podataka o zlotvorima. Bilo bi dobro da postoje i komande vašim saradnicima, ali to nije slučaj i oni će raditi po svojoj volji, pa ćete zato izgleda često morati da ih lečite, to jest, dižete iz nokdauna. Tvorci obećavaju da će igra nuditi i borbu i interakciju sa okolinom i zagonetke, što bi, kada se spoji sa visokom produkcijom, dobrim scenarijom i čitavom Ghostubsters pričom, trebalo da bude sasvim dovoljno za zabavnu akciju.

U verzijama za PC, PS3 i Xbox 360 postojaće kooperativni multiplayer, potpuno drugačiji od priče za solo igrača. Tu ćete imati prilike da sa saigračem učestvujete u izazovima kao što su – zarobite retkog duha, sakupite određeni broj duhova, i druga tako duhovita nadmetanja.

Wii i PS2 verzija, u izvođenju studija Red Fry, pored jednostavnije, crtački stilizovane grafike (koja sasvim dobro radi, može se reći čak i bolje od grafike "sledeće generacije" koja i previše pokušava da bude realistična) imaju zasebnu i vrlo zanimljivu split-skrin multiplayer komponentu u kojoj s prijateljem igrate kroz čitav zaplet. Wii verzija takođe dobro koristi Wiimote – pointerom pomerate kameru i nišanite, a cimanjem kontrolera bacakate "zakačene" duhove unaokolo. Pored ovih verzija, u najavi je i DS naslov za koji se zna da će biti više orijentisan na baratanje resursima i razvoj likova u RPG maniru. Takođe, vodićete samo klasičnu družinu iz filma, bez ubacivanja nekakvog novog petog protagnoiste. Nama ta verzija deluje kao da će biti pravi slatkiš i odličan način da Ghostbusters napad pokrije ama baš sve platforme.

Ukupno gledajući, Ghostbusters ne deluje kao igra koja će biti bogzna kako izuzetna, ali deluje i kao da će sasvim dobro uraditi ono što treba – oživeti i produžiti ideju Ghostbustersa u novom mediju. A ni malo nove zarade na staru temu nikad nije na odmet.

Ghostbusters

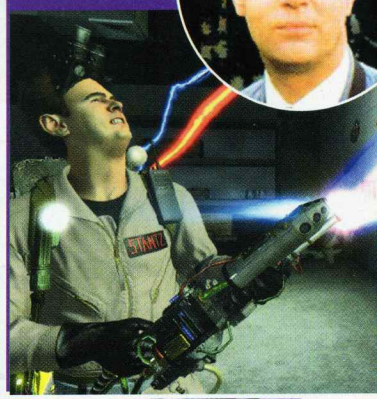
ŽANR: 3D akcija
IZDAVAČ: Atari
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 16. novembar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Visokoproducirana akciona igra sa "uništivom" okolinom i zabavnom fizikom, koja će svoj šarm crpeti iz činjenice da su za zaplet i glumu odgovorni originalni tvorci Ghostbusters serijala!

Tekst: Mihailo Tešić

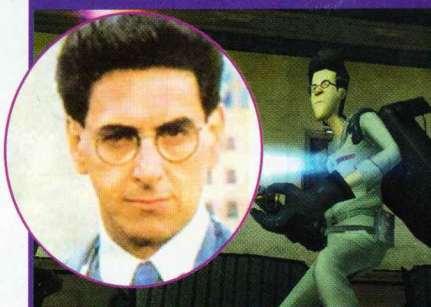
DR RAYMOND STANTZ

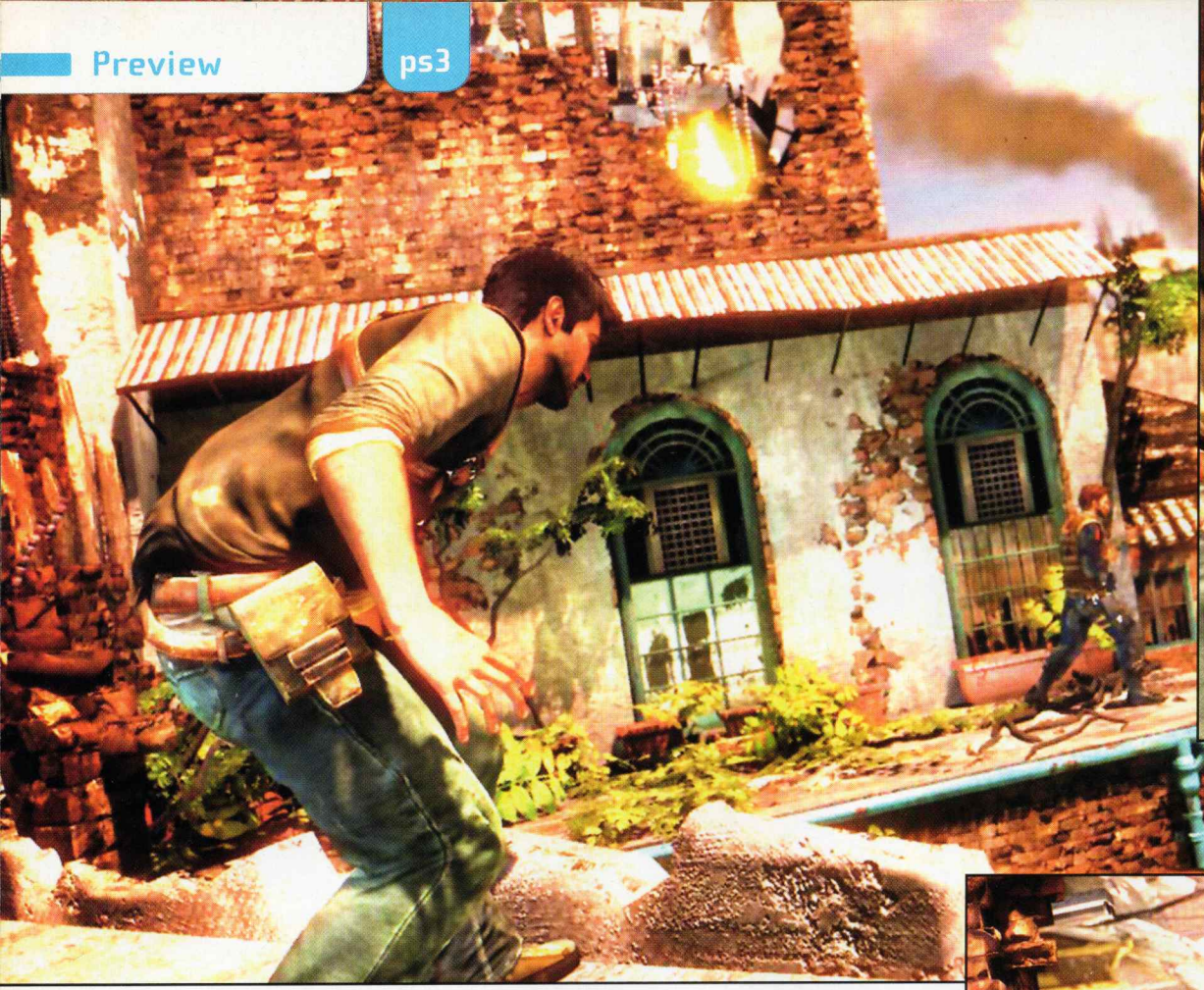
Mesto rođenja: Njujork
Zanimanje: fizičar, parapsiholog
Specijalne mogućnosti: Opsednut duhovima i njihovim isterivanjem, srce hostbustersa, ekspert paranormalne istorije i metalurgije, predan radu, skeptik prema hrišćanstvu, ali izvrstan poznavalac Biblije, rečit pogotovo kad su u pitanju duhovi, projektant opreme za hvatanje i skladištenje duhova.
Glumac: Dan Aykroyd

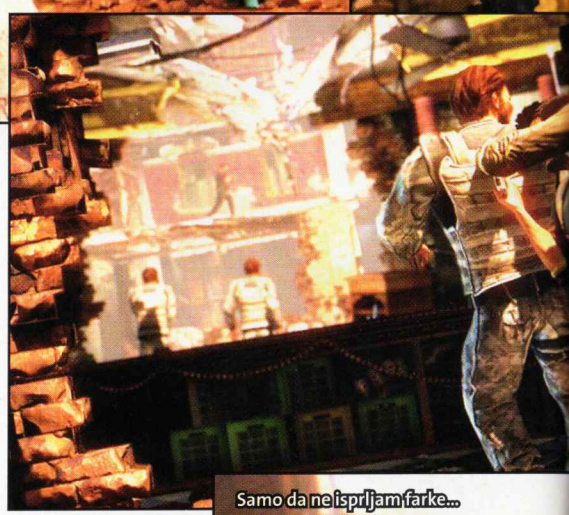


DR EGON SPENGLER

Mesto rođenja: Njujork
Zanimanje: naučnik
Specijalne mogućnosti: trapavi član Ghostbustersa koji najviše podseća na Velmu Dinkley iz Scooby Dooa, zajedno sa Rayom pravi opremu za isterivanje duhova, daje odgovore koje ni sam ne razume, ima slabe socijalne mogućnosti, zgodan kao podrška.
Glumac: Harold Ramis







UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Vreme je da se lagano pripremamo za novu avanturu sa Nathanom Drakeom

Nakon odlične prodaje i sjajnih kritika koje je pokupio bilo je samo pitanje vremena kada će Naughty Dog najaviti rad na nastavku Uncharteda koji je do danas ostao jedna od najboljih igara rađenih samo za PS3.

Smeštena nekoliko godina posle događaja koje smo proživeli u Drake's Fortuneu, priča nas ovoga puta odvodi na drugi kraj sveta, tačnije u Nepal, i u centar interesovanja stavlja jednog od najvećih istraživača svih vremena – Marca Pola. Nakon što je proveo više od 20 godina na dvoru Kublai Khana, poznati avanturista zaputio se put svoje zemlje predvodeći ekspediciju od 600 ljudi i čak 14 brodova natovarenih nezamislivom količinom blaga. Međutim, kada je konačno stigao na svoju destinaciju 18 meseci kasnije, sa njim su doplovili samo jedan jedrenjak i svega 18 putnika. Do kraja života Marco Polo je odbijao da priča o tome šta im se desilo ponevši tajnu sa sobom u grob... ili ipak ne?

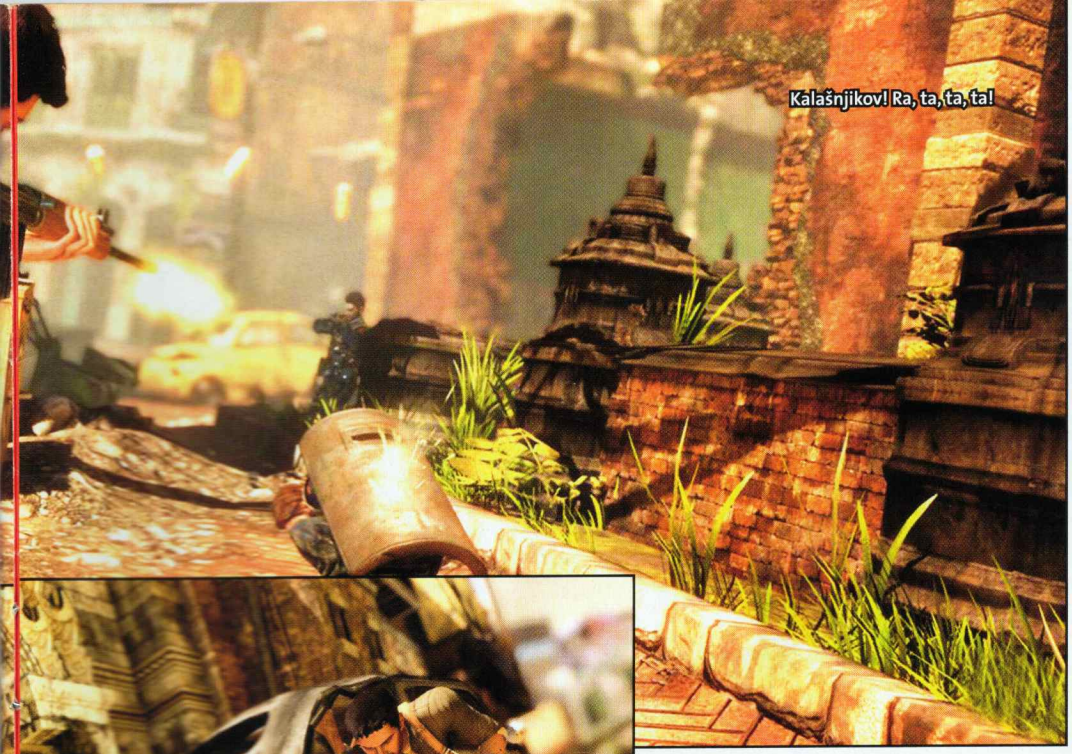
U društvu Australijanke Chloe Frazer, Nathan Drake dolazi do dokaza da je Marco Polo bio na tajnoj ekspediciji u Shangri-La, da bi pronašao Cintamani Stone, ogromni safir koji vredi milijarde i po budističkoj religiji, ima moć ispunjavanja želja. Osim što je potraga za ovim drevnim artefaktom veoma opasna, novi tandem junaka imaće i dostojnog protivnika u obliku neimenovanog ratnog zločinca i njegove privatne armije.

Dakle, kao i u originalu, priča je još jednom izuzetno bitan deo igre, ali će se osim rešavanja centralne misterije isto tako baviti glavnim junakom i odnosima sa njegovom saputnicom koju je upoznao mnogo godina ranije. Razvojni tim za sada uporno izbegava bilo kakav razgovor na temu o tome šta se desilo sa Sullivanom i Elenom, ali smo sigurni da oni nisu tek tako izbrisani iz Nathanovog života.

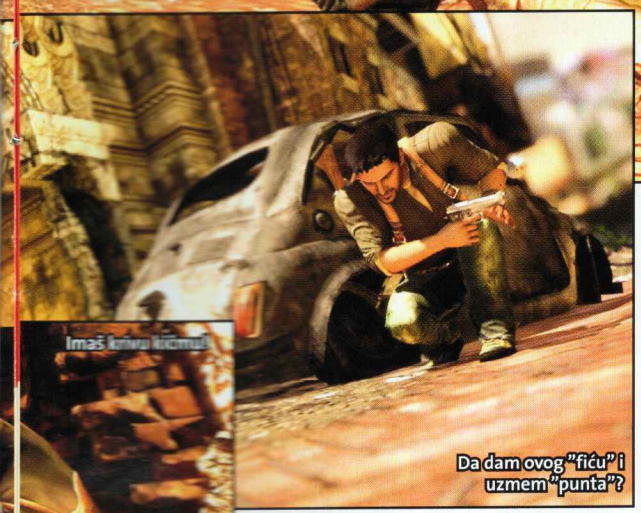
S obzirom na to da prvi Uncharted nije imao nekih velikih propusta, autorski tim se odlučio da jednostavno nastavi gde je stao, što znači da Among Thieves podseća na nastavak nekog velikog filmskog hita, s tim što su šanse da nadmaši original zaista velike.

Najveće kritike koje su se mogle izreći na račun prethodnika bile su direktno vezane za izvođenje – mogućnost prikradanja protivnicima ili borba golim rukama bile su od vrlo male koristi, što je praktično značilo da postoji samo jedan način na koji možete da napredujete. Ovoga puta, stvari stoje dosta drugačije, pa stealth elementi nalik Metal Gear Solid serijalu imaju daleko više smisla. Najbolja stvar je što nikada niste pri-

Samo da ne ispriljam farke...



Kalašnjikov! Ra, ta, ta, ta!

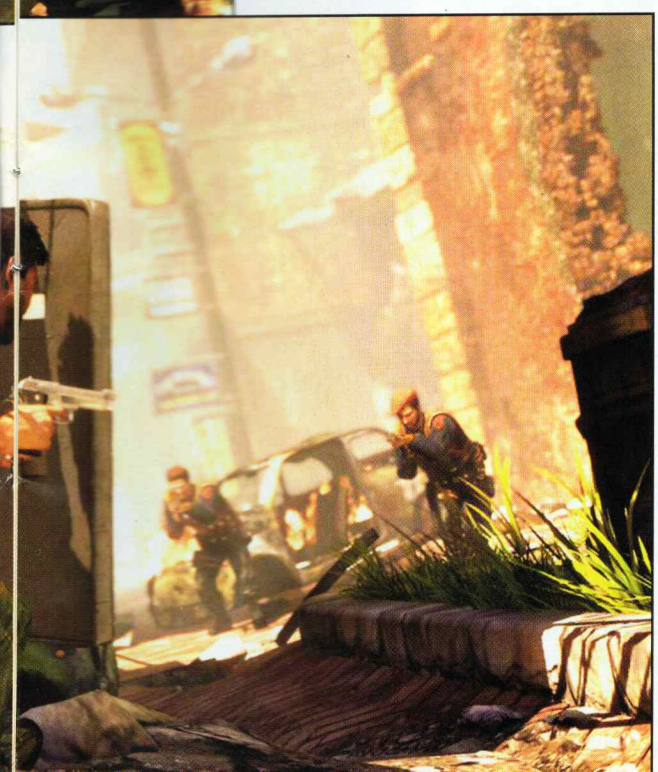


Da dam ovog "fiću" i uzmem "punta"?

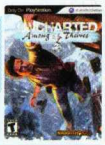
morani da se šunjate nego je izbor uvek ostavljen vama. Razmena vatre zanimljivija je nego u prethodniku jer Nathan može sam da napravi zaklon (recimo, obarajući sto) pa čak i da koristi improvizovani štit, kao što su automobilska vrata. Na račun protivničke inteligencije u originalu smo imali samo reči hvale – ne samo što nisu konstantno boravili na jednom mestu, već su i znali kako da vas opkole i deluju kao tim. Ovoga puta, oni će biti još opasniji budući da su mnogo dobili na pokretljivosti, što znači da bez problema mogu da se pentraju po zidovima ili skaču sa krova na krov. Takođe, ako vas uoče, više neće lako odustajati od potere čak i ako im nestanete iz vidokruga, već će se podeliti u manje grupe i pretraživati teren. Chloe Frazer će pri tom biti vaš vitalni saveznik, a ne samo levo smetalo koje će vas usporavati. Ipak, iako Naughty Dog to nije definitivno potvrdio, veoma su male šanse da igra podržava kooperativni (ili bilo kakav drugi) multiplayer, nalik na onaj koji je Capcom osmislio za Resident Evil 5.

Svojevremeno, a i sada, Uncharted je važio za jednu od najlepših PS3 igara, ali će ga Among Thieves bez problema nadmašiti. Ilustrovano kroz brojke, autorski tim tvrdi da je Drake's Fortune koristio samo 30% snage konzole, dok "dvojka" crpi njene kapacitete skoro do samog maksimuma. Koliko je takva procena tačna, teško je reći, ali se primećuju mnogo čistije teksture, detaljnija okruženja, lepši svetlosni efekti, mnogo manje uočljivo iscrtavanje, ali i eliminisanje loading ekrana.

Vrlo interesantna priča, vrhunska grafika koja ima potencijal da postavi nove standarde i pozitivni pomaci u izvođenju, sasvim su dovoljni razlozi da Uncharted 2 postane veliki hit.



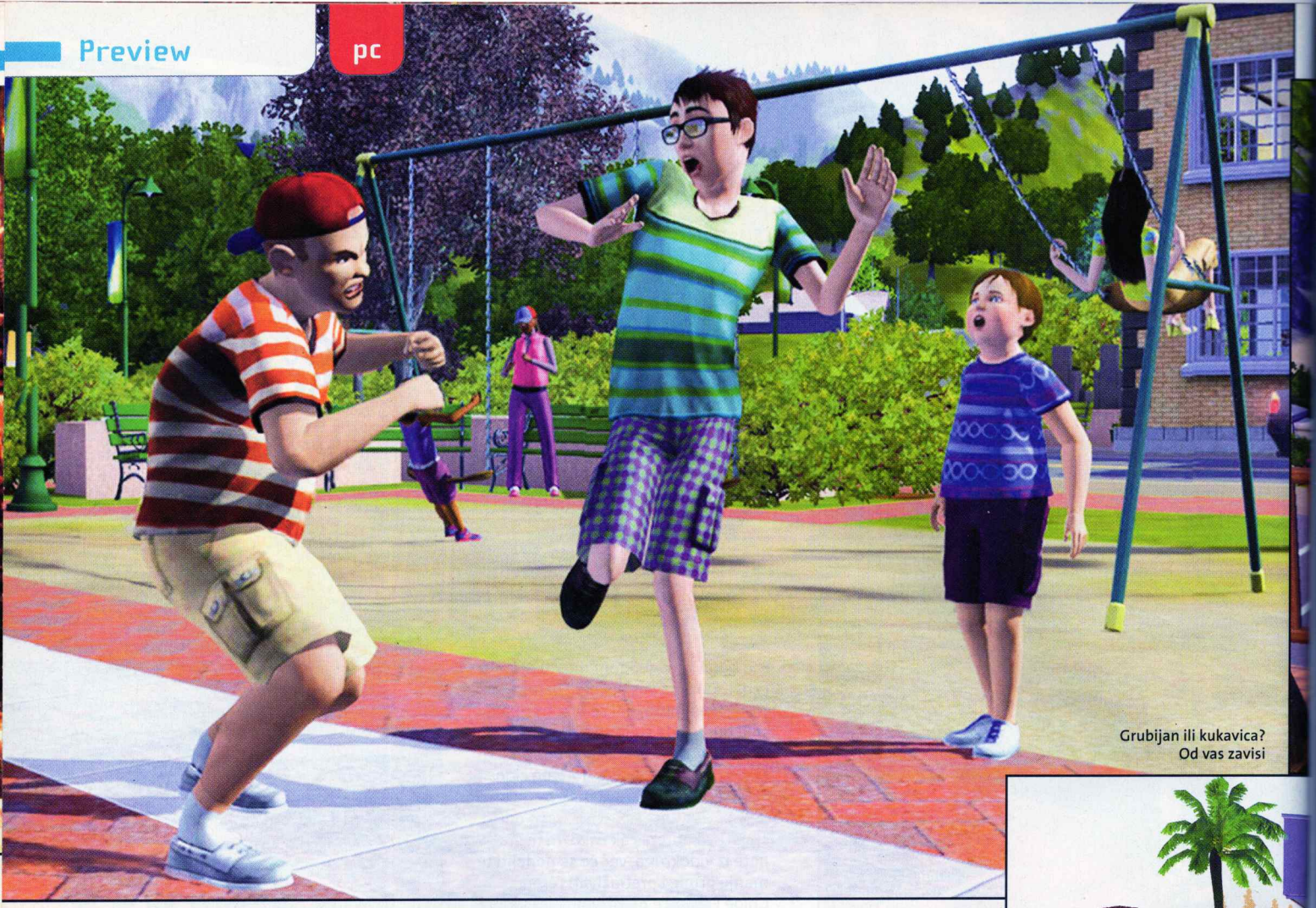
Uncharted 2: Among Thieves



ŽANR: akciona avantura
IZDAVAČ: Naughy Dog Software
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: krajem 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Rano je za donošenje zaključka, ali stvari za sada idu u pravom smeru

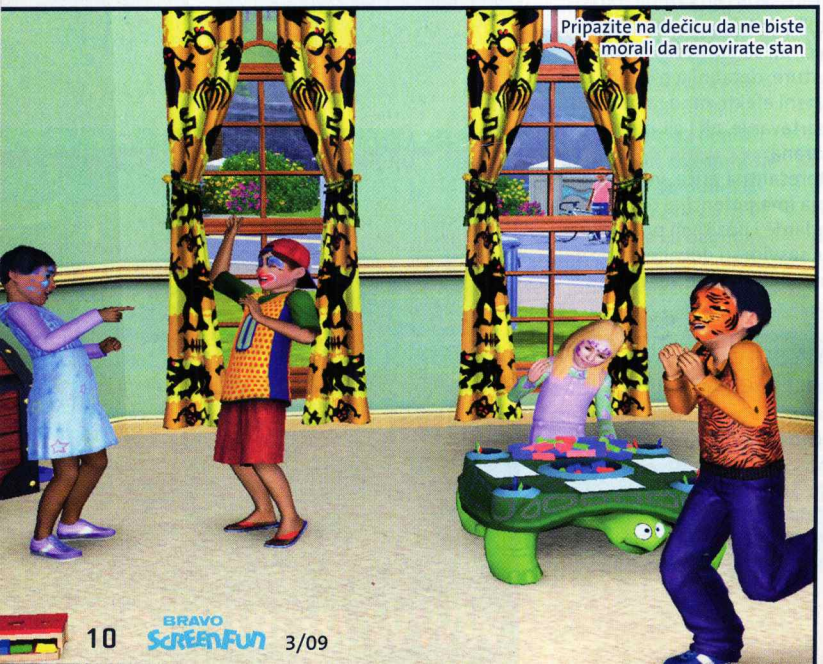
Tekst: Vladimir Dolapčev



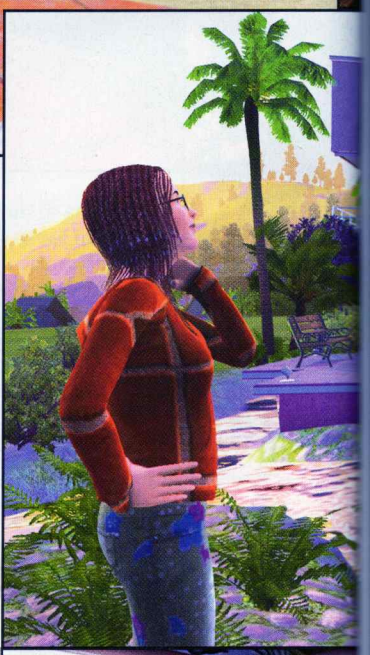
Grubijan ili kukavica? Od vas zavisi

The Sims 3

Kako nadmašiti 100.000.000 prodatih primeraka i napraviti još privlačniju i zabavniju igru od Simsa 2?

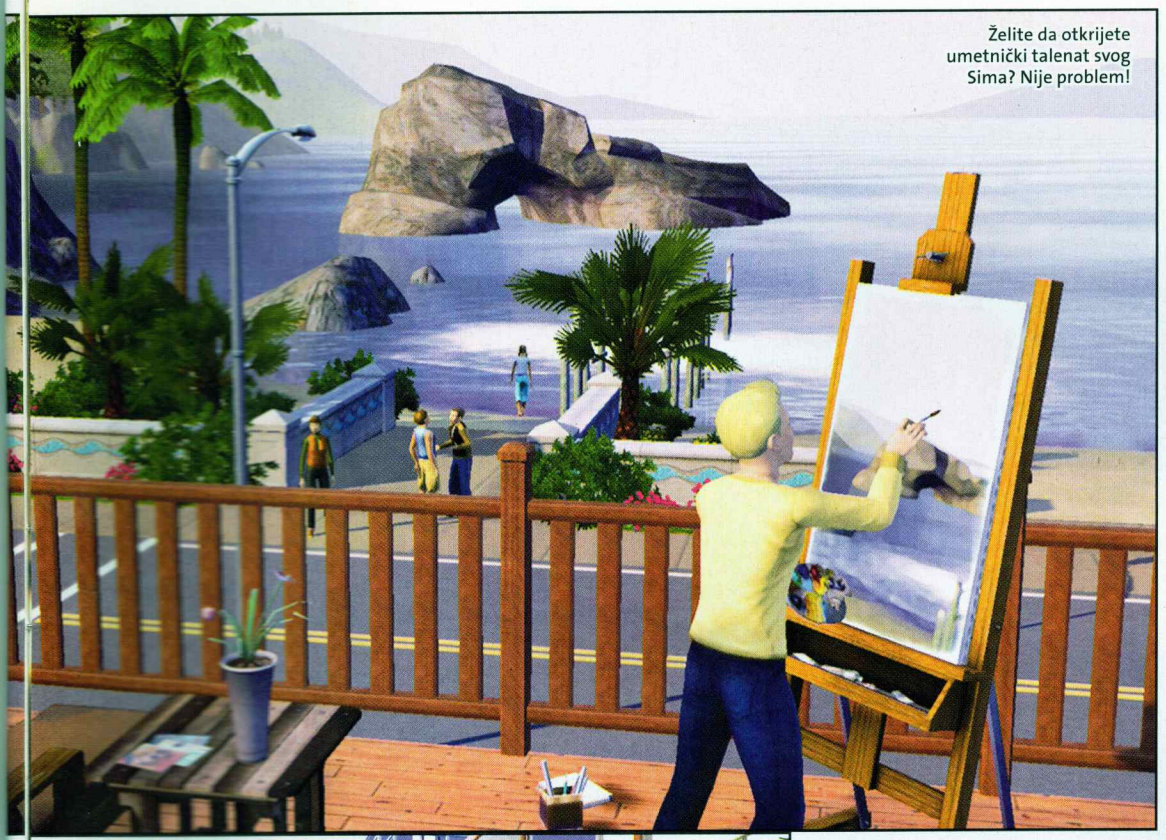


Pripazite na dečicu da ne biste morali da renovirate stan



Sims 2 još uvek suvereno vlada kao najuspešnija PC igra svih vremena. Milioni igrača širom sveta i dalje uživaju u pravljenju svojih virtuelnih Simova i proživljavanju njihovih života. Ali, prošlo je četiri godine i Elctronic Arts smatra da je kucnuo čas da svi pređemo na viši nivo i da se razotkrije Sims 3.

Iako o tome do sada nije bilo mnogo priče, rad na Sims 3 započet je pre otprilike četiri godine, kada je Sims 2 tek bio grunuo na PC scenu, tada i dalje nesvesnu toga da je očekuje prava eksplozija novih igrača, koji su od ove video igre dobili neku drugačiju mehaniku zadovoljstva od one koju nude klasične akcije ili avanture. Sims 2 je stvorio ogromnu bazu poklonika koja je željno gutala silna proširenja (od kojih su neka, ruku na srce,



Želite da otkrijete umetnički talenat svog Sima? Nije problem!

bila dosta tanka), ali i proizvodila neviđene količine fanovskih filmića, kojekakve "user-created" sadržine, pa i modova. Ta baza sada s razlogom ima visoka očekivanja, ako već treba da pređe na novu verziju igre koju i dalje rado igra.

Fanovi su bili uzbuđeni nedavnom vešću da je studio Maxis, koji stoji iza dosadašnjeg serijala i čitavog Sim koncepta, prepustio da na nastavku direktno radi EA Redwoods Shores. No, sve i dalje teče sasvim po planu i datum objavljivanja se bliži, a nadležni su se konačno osetili dovoljno sigurnima da prikažu šta je to tačno novo što Sims 3 donosi.

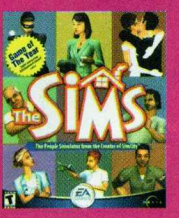
Pri prvom susretu sa igrom jasno je da je snaga računara stečena tokom poslednje četiri godine u njoj iskorišćena na pravi način – za stvaranje kontinuiranog, prostranog i živog sveta u kome obitavaju nikad životniji Simovi. Sunny Valley tipičan je američki, čak kalifornijski (pred) gradić pun kuća, prodavnica, usluga, sa lepo organizovanim centrom gde se susreću stotine virtuelnih osoba sa sofisticiranom veštačkom inteligencijom (AI) i sposobnošću interakcije kakva do sada nije viđena u komercijalnoj igri.

Igraču se na raspolaganje stavlja ne samo detaljan editor izgleda simjunaka, koji dozvoljava sjajan dijapazon lica, ali i telesnih oblika, nego i detaljan sistem za definisanje karaktera. Recite zbogom "slajderima" ličnosti! Sada je potrebno odabrati pet osobina i to sa spiska od preko osamdeset kojima bismo mogli opisati verovatno bilo koga od naših poznanika. Svaka osobina sažeta je u nekoj reči koju ljudi obično koriste da opišu sebe ili druge: hrabar, nespretan, perfekcionista, samotnjak, grub, neosetljiv itd. Tvorci su, između ostalog, pregledali oglase lične sadržine da bi uhvatili kako ljudi opisuju sebe i one koje traže. Kombinacijom ovih osobina može se dobiti zaista bogat lik i ako sistem bude radio, moći ćete da stvorite osobe koje će se ponašati taman dovoljno uznemirujuće slično živim ljudima, vašim ortacima, roditeljima, ljudima na ulici...

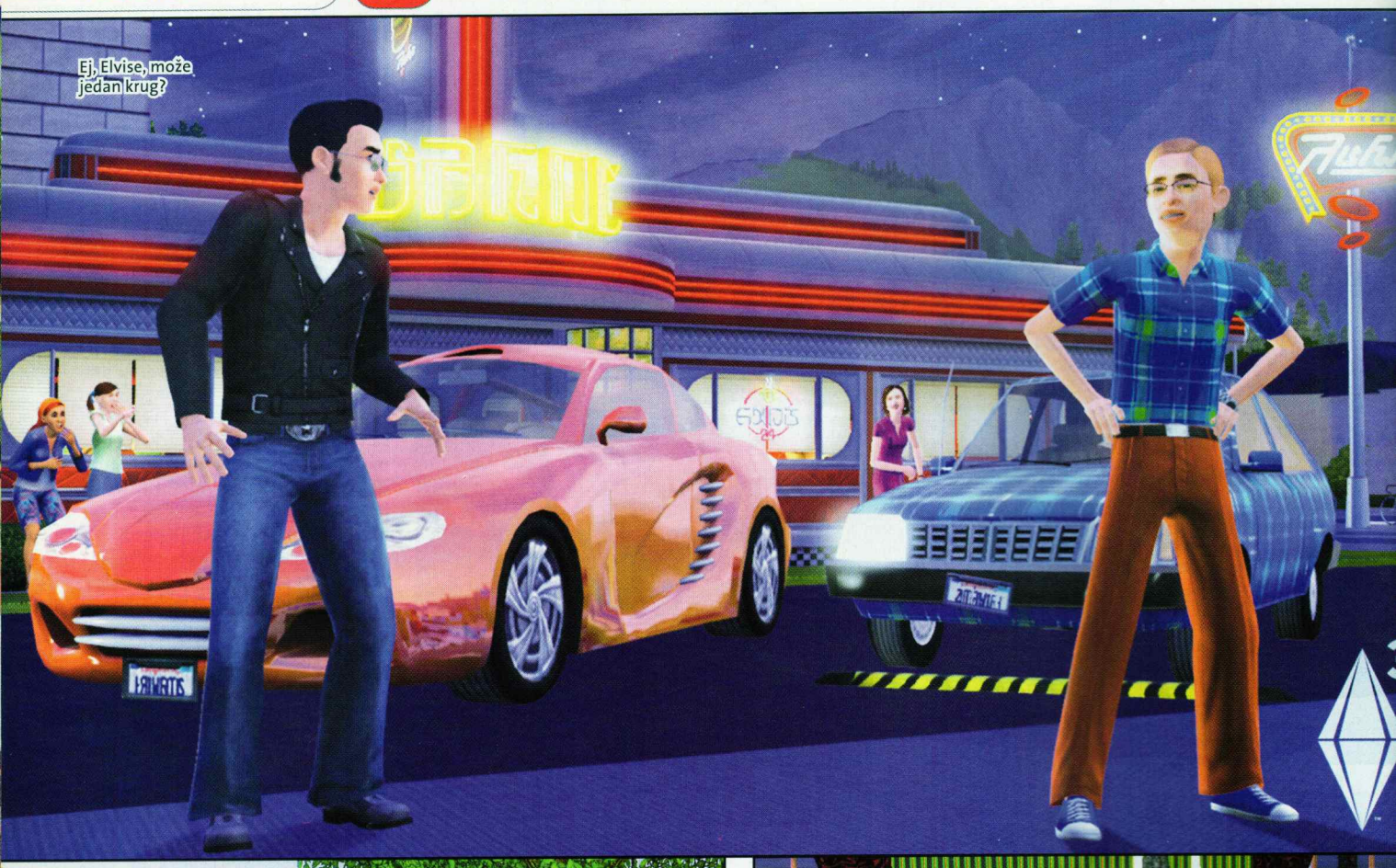
Pored vašeg Sima, svi stanovnici Sunny Valleya kreirani su na osnovu ovih pravila i prate svoju životnu priču – njihov AI će biti dovoljno sofisticiran da rade sve što biste i vi izvodili sa vašim junakom. Štaviše, i vi ćete moći jednostavno da pratite i te tuđe živote. Videćete Simove koji ustaju, klopaju, idu na posao ili se zabavljaju, zaljubljuju se, rađaju decu, druže se, rastaju, pa čak i umiru... Život Simova moći će da se podesi do dužine od 1.000 dana (skoro tri godine) što će vam dati mnogo vremena da se družite sa svojom virtuelnom tvorevinom. Pravo ludilo je u tome što će igra sve to da prati i računa i pamti stvarajući do sada možda najuverljiviji simulirani grad ikada. Ovim je postignuto upravo ono čemu je i SimCity serijal težio – ali ne na nivou neke apstraktne sile koja sve kontroliše, nego samih ljudi, koji na kraju krajeva i čine grad.

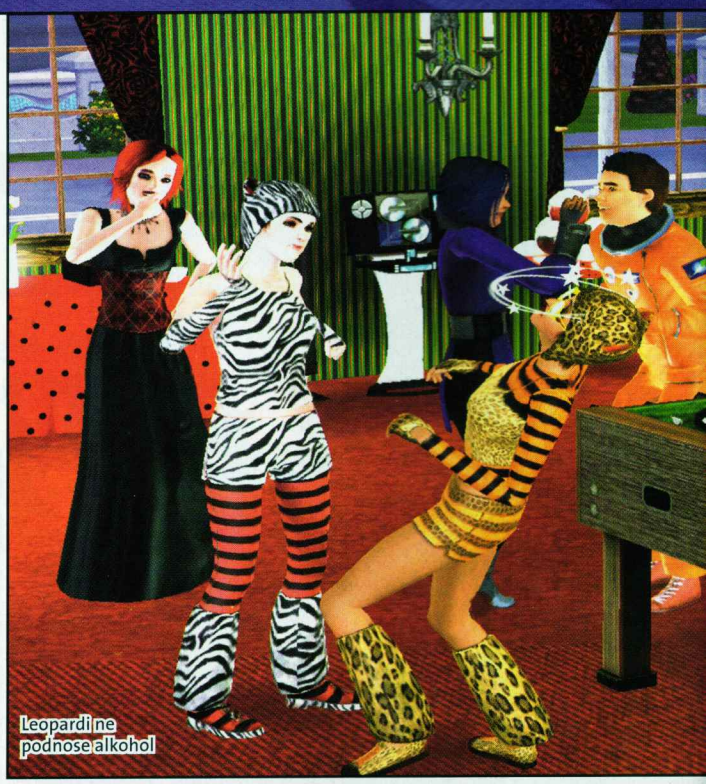
Veća samostalnost i pamet primetni su i kod vašeg Sima. Više nećete morati da pazite da li je piškio/kakio, nego ćete moći da se usredsredite na zanimljivije stvari kao što su razni životni izazovi, pa i nadgledanje čitavog grada, to jest, života drugih Simova. To znači da više nema ni kla-

SIMSOLOGIJA



The Sims je, nema sumnje, jedna od najuspešnijih video igara ikada. Kreirao ju je legendarni Will Wright (SimCity, Spore) pod razvojnim timom Maxis dok je za izdavačke delatnosti zadužen gigant Electronic Arts. Prvi deo igre izašao je 4. februara 2000. a do 22. marta 2002. prodao se u više od 6,3 miliona kopija i time postao najprodavanija PC igra u istoriji. Do 7. februara 2005. prodaje se u preko 16 miliona primeraka širom sveta. Nakon toga je usledilo sedam ekspanzija kao i nastavak – The Sims 2. Drugi deo je nastavio da reda uspehe i da se prodaje kao alva. Tako The Sims franšiza drži i rekord kao najprodavanija franšiza u industriji video igara sa preko 100 miliona prodatih primeraka Simsa 1, 2 i ekspanzija zajedno.





sičnog pokazatelja raspoloženja. Sada će svaki iole značajan događaj u životu vašem Simu doneti određenu količinu poena raspoloženja zvanih moodlets. Ovih moodlets poena ima u mnogo varijacija, a to koje ćete dobiti, zavisi od prirode događaja i emocija koje bi on izazvao u čoveku, dok dobijena količina utiče na trajanje raspoložnja. Tako, na primer, poljubac sa finim dečkom ili devojkom može da donese navalu moodleta za sreću, ali i za zanesenost, a povišica na poslu malu količinu sreće. S druge strane, svađa sa cimerom može da izazove ljutnju, ali i kratku depresiju, dok otpuštanje s posla može Sima da učini smorenim danima. Sakupljanje pravih moodleta značiće mnogo za prevazilaženje izazova koje igra postavlja pred vašeg junaka – a njih će biti dosta i biće dinamičniji nego ranije, u cilju da Simovima privuku i one tradicionalnije igrače koji očekuju jasne zadatke i nagrade za uspeh. Još jedan značajan mehanički novitet jeste to što će Simovi sada tokom igre sticati umeća, vezana za posao i život – kao što su kucanje, zavođenje, kuvanje ili pecanje – kojima će uticati na uspešno razrešenje problema i situacija koje iskrsavaju. Naravno, kada se u smešu ubace sve te komšije, prijatelji i šefovi, umeća postaju samo deo jednačine uspeha, dok dosta zavisi i od međusobne (ne)kompatibilnosti ličnosti, želja i ciljeva.

Sa svim ovim, Sims 3 stvarno ima potencijala da vas skroz uvuče u paralelni život. Kreiranje lika i početak sim-života lakši su nego ikada, naročito odabir prve kuće koju sada možete kupiti i bez nameštaja, pa je sami dekorisati. Odmah upada u oči primetno poboljšana grafika, iako je i dalje jasno da se tvorci ne takmiče sa BioShockom. Ovo je igra koju treba da igraju i oni sa potpuno prosečnim mašinama za 2009. Još važnije, ovo je igra koja treba da teče

Još sam kad bi imala military donji veš!

non-stop, bez učitavanja.

Simsi nikada nisu ni bili naslov za igrače zavisne od grafike, ali to ne znači da nisu bili igra za one koji vole da se vizuelno izraze. U novom nastavku moći ćete da stvarate svoje teksture za odeću i materijale, kao i modele, frizure, pa na kraju i arhitekturu. Tvorci ovim, između ostalog, jasno prihvataju i ohrabruju user-created sadržaje, koji će sada biti još lakši za pravljenje – od poboljšane kamere i snimanja, do alatki za modove koje dobijate uz igru.

Nadležni i dalje čvrsto stoje iza stava da je Sims pre svega iskustvo za jednog igrača, i čini se da znaju o čemu pričaju. Ljudi vole da stvore svoj svet i da vode neki svoj život. Kao što ni mi sami baš ne volimo da delimo tajne i želimo da zadržimo privatnost, tako su i naši Simsi naša stvar (osim u slučajevima egzibicionista kojih uvek ima i koji snimaju YouTube klipove svojih drama u Sims 2). No, svi volimo da se pohvalimo i da podelimo ono što napravimo, o čemu svedoči živahno Sims Online društvo koje razmenjuje predmete i snimke iz igre, što će sve biti olakšano u nastavku posebnim ingame pretraživačem – i toliko od multiplayera.

Tvorci su odabrali najprirodniji pravac za razvoj ovog veoma specifičnog serijala koji praktično predstavlja žanr za sebe. Sims 3 se može gledati kao neka vrsta izuzetno zabavnog i privlačnog virtuelnog sociološkog eksperimenta – i to bez prisustva toliko aktuelne tehnologije online igranja. Poklonicima nudi sve ono što vole, razvijeno do novih detalja i sa fantastičnim novim opcijama koje su sve osmišljene tako da vode još uverljivijoj simulaciji. Milioni novih igrača trebalo bi da budu privučeni izuzetnim bogatstvom opcija i ultimativnim "sandbox" pristupom igri, u kojoj zaista možete da proživite neki drugi život. Čini se da je to često i poenta igranja video igara, i Electronic Arts to vrlo dobro zna.

Editor likova dozvoljava neverovatnu slobodu kreiranja

KO TO TAMO SVIRA?

Sećate li se jadne pozadinske muzike u prethodnim Simsima? Zaboravite na njih! Za igru Sims 3, Electronic Arts je odrešio kesu i angažovao profesionalne kompozitore. Steve Jablonský, učenik Hansa Zimmera (Gladiator, Batman: The Dark Knight), napisao je muziku za treći deo ove simulacije života. Jablonský nije nepoznat Holivudu. On je napisao muziku za blokbastere kao što su The Island i Transformers, a umešao je svoje prste za kompozicije u igrama Command & Conquer 3 i Gears of War.

Sims 3

ŽANR: simulacija
IZDAVAČ: Electronic Arts
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 2. jun 2009
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Sims 3 stvara neverovatno životnu virtuelnu zajednicu sa Simovima koji imaju kompleksne ličnosti i samostalno upravljaju svojom egzistencijom – a na vama je da svog Sima provedete kroz život u svemu tome!

Tekst: Mihailo Tešić

pc ps3

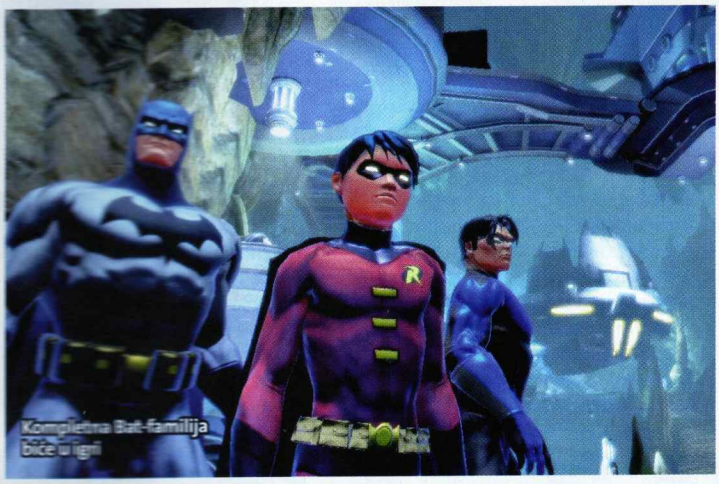
DC UNIVERSE ONLINE

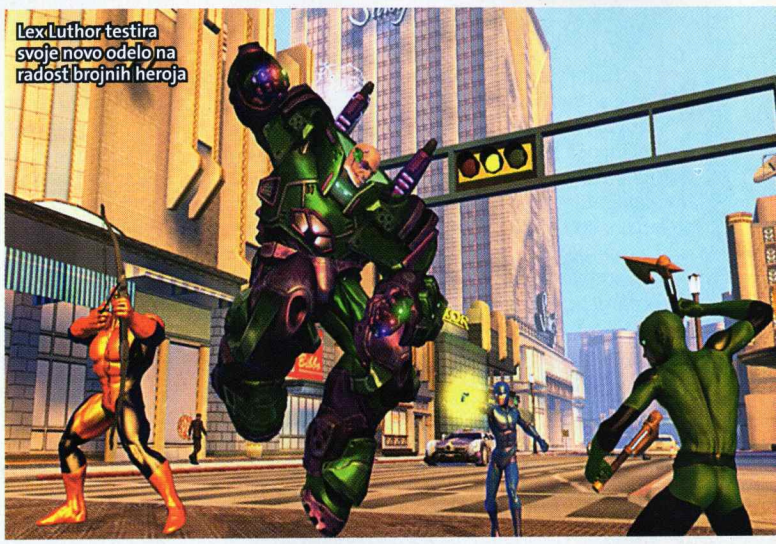
Okršaj super junaka u MMO svetu zaoštrav se najavom izlaska jo jedne igre iz stripovskog univerzuma

Brži od lokomotive, u stanju da preskoči visoku zgradu on je... Čekaj, ko su, bre, ovi likovi?

DC Universe Online predstavlja MMORPG koji razvija Sony Online Entertainment studio, a koji će biti izdat uporedo za PC i PS3 sisteme. Koncept same igre i način izvođenja u mnogo čemu je sličan sa City of Heroes i City of Villains. Situacija postaje malo interesantnija ako napomenemo da je Cryptic Studios, odgovoran za ova dva naslova, pre izvesnog vremena najavio novi MMO, Marvel Universe. Doduše, pre oko godinu dana su i odustali od njega i preorijentisali se na Champions licencu i novo ostvarenje pod nazivom Champions Online (vidi prošli broj BSF-a). Zaključivši da očigledno ima mesta za pravi stripski svet, SOE se odlučio na saradnju sa DC Comicsom i u ovoj godini planira da se žestoko bori sa Champions Online za najpopularniji superherojski MMO.

U okršajima superheroja i negativaca moći ćete i sami aktivno da učestvujete


Kompletna Bat-familija biće u igri


Lex Luthor testira svoje novo odelo na radost brojnih heroja

Prva stvar sa kojom ćete se susresti jeste veoma detaljan sistem za kreiranje likova, a junake i negativce DC univerzuma nećete moći da koristite, već će se oni pojavljivati kao NPC karakteri. Vašeg avatara možete dizajnirati skoro pa kako god vi to zamislite, čak tako da veoma liči na poznate superheroje jer se obećava velika sloboda u definisanju njihovog izgleda i supermoći. Jedna od osnovnih dilema na početku jeste da li da budete pozitivac ili negativac, od čega će i zavisiti kakav će vam tip zadatka biti poveren. Ukoliko odlučite da budete dobar momak, jedna od misija vam može biti da sprečite pljačku banke, dok ćete u drugoj varijanti vi biti ti koji će je sprovoditi. U zavisnosti od vašeg izbora, sretaćete Supermana, Batmana, Flasha, Green Lanterna ili sa druge strane Doomsdaya, Jokera, Braniaca ili Deathstrokea. Kako će igrači biti u oba tabora, interesantan PvP je zagarantovan. Poznato je da će se celokupna akcija odvijati na javnim mestima neutralnog tipa poput gradova, a za sad su potvrđeni Gotham i Metropolis, nasuprot okršajima na raznim manjim arenama.

Jednom kada pokrenete igru, naći ćete se u "open world" okruženju koji vrvi od dešavanja. Na vama će biti da odaberete kuda ćete da idete i koje zadatke nameravate da ispunite, a sa uspešnim izvršenjem dobijaćete iskustvene poene, odnosno nove supermoći i njihova unapređenja. Pri tom, uvek ćete biti obaveštavani o najnovijim događajima – primera radi, ako je Braniac napao Supermana, vi možete da se priključite tom sukobu ili da odete na drugu stranu i sprečite Lexa Luthora u nekom novom zlom planu. Za pojedine zadatke neće biti bitno da ste u timu sa drugim igračima, ali ćete neke druge misije i pohode morati da obavljate sa mnogo više planiranja.

Metropolis će biti jedan od gradova koji ćete moći da posetite

Za grafički dizajn pobrinuo se Jim Lee, veliko ime među crtačima, čiji radovi na bilo kojem stripu donose ogromne tiraže, a neretko i blistava priznanja. Zajedno sa svojim kolegama iz matičnog Wildstorm studija, on se potrudio se dizajnira ceo DC univerzum i što kvalitetnije ga prebaci u "treću dimenziju". Već na osnovu slika i trejlera koje smo imali prilike da vidimo do sada, jasno se zaključuje da je on u igru uneo dosta šmeka viđenog u njegovim stripovima, a svoj posao i ostali crtači rade izvrsno. Njima su se pridružili Geoff Johns i Marv Wolfman koji će se brinuti o zapletu i najbitnijim događajima.

Ono što moramo da napomenemo jeste da za sad nije poznato da li će ovaj naslov morati da se plaća na mesečnom nivou ili će njegova kupovina biti jedini trošak. Takođe, ne zna se da li će PS3 i PC verzije biti povezane ili funkcionisati zasebno, ali su autori izjavili da su zainteresovani za kombinovanje oba sistema u jedinstven svet jer bi tada ceo gameplay bio dosta atraktivniji.

Iako DC Universe Online za sad ne obećava previše inovacija u odnosu na druge igre sličnog karaktera, činjenica da će se radnja odvijati u univerzumu koji poznajemo i sa likovima koje volimo, može biti presudan faktor njegovog budućeg uspeha.

Tekst: Nikola Dolapčev

DC Universe Online

ŽANR: MMORPG
IZDAVAČ: Sony Online Entertainment
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Interesantna ideja koja bi, ako se odradi valjano, mogla da postane pravi hit.

ZAPLETI PA VLADAJ

RPG naslovi koji su svojim odličnim zapletima i zanimljivom pričom postavili nove standarde

Pisali smo već o pucačinama koje su se zbog specifičnosti izdvojile od ostalih i postale uzor većini novih naslova, zatim o strategijama koje su svojim inovacijama obogatile žanr, a sada je došao red i na RPG žanr. Šta je to što izdvaja dobru RPG avanturu u odnosu na konkurenciju? Iako mnogima na pamet prvo padne grafika ili neke slične "tehnikalije", zaplet, prateća priča i zanimljivo okruženje u kojem se igra odvija ono su po čemu se izdvaja kvalitetan RPG naslov. RPG naslovi u svetu igara isto su što i trileri u svetu filmova. Za dobar triler neophodan je dobar scenario, sve ostalo je na drugom mestu. Kvalitetan RPG naslov treba da vas uvuče u svoj magični svet i da se osećate kao deo njega. Vi se nalazite u ulozi glavnog junaka, proživljavate sve što on, napredujete, učite, izgrađujete odnose sa vašim saputnicima, upoznajete nove ličnosti i svet oko sebe. Sve to mora biti izuzetno bogato sitnim, ali značajnim detaljima koji daju život svetu u kojem se nalazite. Zato su svi ovi elementi veoma bitni da bi RPG naslov bio uspešan. Nažalost, ovakvih naslova je sve manje.

RPG fanovi su možda i najteži jer su prilično zahtevni tako da je veoma teško napraviti igru koja će njih ostaviti bez teksta. Pošto i sam spadam u ovu grupu igrača, uputiću vas u nekoliko naslova koji su na mene, a i mnoge druge fanove koje poznajem, ostavile snažan utisak.

Baldur's Gate

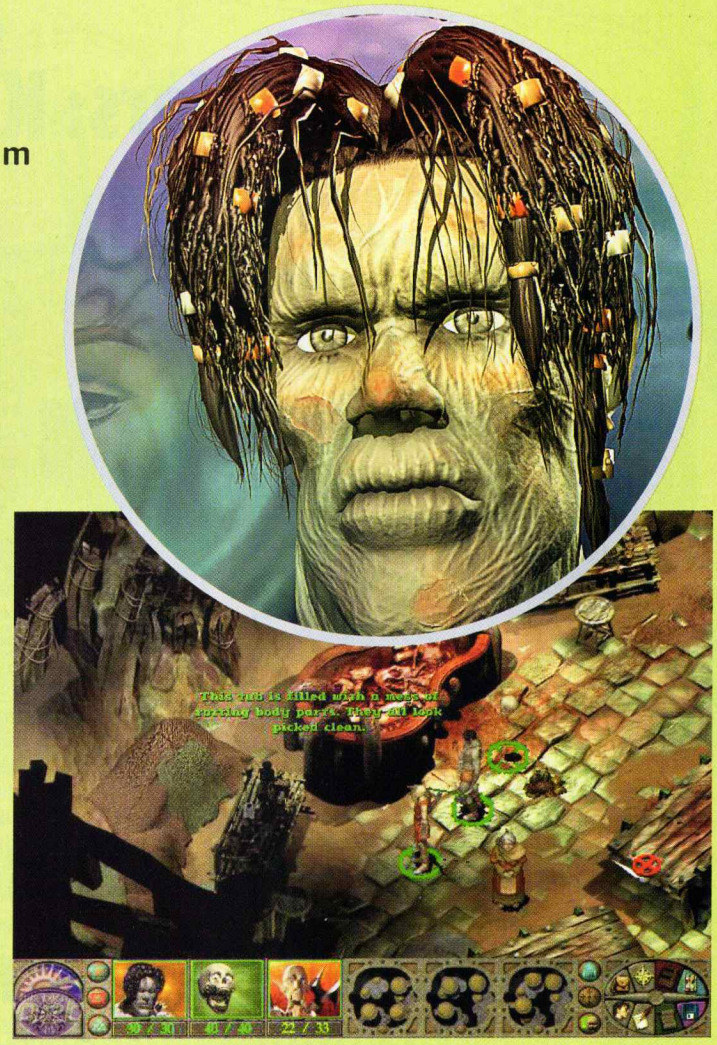
Potomak zlog božanstva u potrazi za svojom sudbinom

Ovaj fantastičan serijal pojavio se usred velike krize koja je pogodila žanr RPG-a. Priča vas stavlja u ulogu junaka koji je odrastao u manastiru i zbog saznanja o dolasku velike pretnje napušta manastir kako bi to sprečio. U zavisnosti od vaših postupaka kroz igru, vaš lik se razvija u smeru dobra ili zla što utiče na reakcije okoline, ali i vaših pratilaca. Razni likovi kroz igru ponudiće vam mogućnost da ih povedete sa sobom, ali za razliku od prethodnih igara, ovi likovi po prvi put imaju karaktere, ciljeve i stavove koji ne moraju uvek da se poklapaju sa vašim. Neki od njih su prilično unikatni kao što je rendžer Minsc i njegov ljubimac hrčak za kojeg smatra da je "minijaturni džinovski svemirski hrčak", sveštenica Branwen koja je okamenjena i morate posedovati čaroliju za skidanje kletve ako hoćete da vam se pridruži ili gnome Tiax koji je lud i želi da vlada svetom. Likovi razvijaju i međusobne odnose, neki su stari prijatelji, a neki neprijatelji. Može vam se čak desiti i da ostvarite romantičnu vezu sa nekim likom suprotnog pola. Kako napredujete kroz igru, lagano dolazite do saznanja da ste vi, u stvari, jedan od potomaka zlog božanstva Bhaala koji se još naziva i "Lord ubistava" i da niste jedini. Svi njegovi potomci bore se među sobom kako bi dokazali da su vredni njegovog poštovanja. Drugi deo nastavlja priču tamo gde se prvi završio i dalje razvija vašeg junaka do epskih razmera. Neki od starih poznanika ponovo će vam se pridružiti, a upoznaćete i neke nove. Igra obiluje gomilom sitnih detalja koje pravi RPG fanovi veoma cene. Jedan od interesantnijih je Drizzt Do'Urden, legendarni Drow rendžer, kojeg u prvom delu možete napasti i nakon borbe pokupiti njegov čuveni mač Twinkle. Ako prenesete svoj lik u drugi deo i opremite taj mač, kada ponovo naletite na njega, on će prepoznati svoj mač. Mali detalj, ali veliki dokaz da je priča konzistentna. Serijal Baldur's Gate svakako je protresao uspavanu RPG scenu i nakon njega su usledili mnogi kvalitetni naslovi. Ovaj serijal je i lansirao razvojni tim Bioware u višu ligu.

Izdavač/Razvojni Studio: Interplay/BioWare
Datum izlaska: 30. 11. 1998. (I), 24. 9. 2000. (II)

Planescape: Torment

Totalno atipičan heroj sa potpunom amnezijom i bez imena postaje junak za pamćenje



Tačno godinu dana nakon pojavljivanja prvog dela serijala Baldur's Gate svetlo je ugledala igra koja je po mišljenju mnogih jedno od najboljih ostvarenja svih vremena kada je u pitanju zaplet. U ulozi ste junaka nazvanog Bezimeni koji se budi u mrtvačnici sa totalnom amnezijom. Telo puno ožiljaka prekriveno tetovažama govori vam da ste imali buran život. Planescape se uglavnom odvija u gradu Sigil koji se često naziva i "Grad vrata" pošto iz njega možete pristupati raznim dimenzijama, od dimenzija zasnovanih na osnovnim elementima (voda, vatra...) pa do, takozvanih, "spoljnjih" (eng. Outer Planes) gde se vodi vekovni rat, Blood War, između rase demona Baatezu i rase đavola Tanar'ri. Većinu ovih zanimljivih dimenzija možete posetiti u igri. Ono po čemu se ovaj naslova izdvaja jesu odlična priča i bogati dijalozi koji nude pregršt opcija. Ako je vaš lik inteligentan, zapazićete skrivene detalje u dijalogu, ako je jak, moći će pretnjom da izvuče informacije, a ukoliko je harizmatičan, upotrebiće šarm. Kroz igru shvatate da je vaš junak, u stvari, besmrtnik koji je proživeo veliki broj inkarnacija. Kako napredujete, lagano će vam se vraćati izgubljeno sećanje na prethodne inkarnacije, saznaćete kakve su ličnosti bile pa čak i kakve su uticaje i posledice ostavile na okruženje. Sami dijalozi su majstorsko delo i procenjuje se da igra poseduje scenario od nekih 800.000 reči, što je prilično impresivno. Likovi koji vam se usput pridružuju priča su za sebe. Nema ih mnogo, ali svaki od njih je toliko unikatan da tako nešto dosad još niste videli. Najpoznatiji je svakako plutajuća lobanja Morte, a tu su i Dak'kon, pripadnik rase Gitzherai i poslednji poznati nosilac Karach mača (napravljenog od samog haosa) koji menja svoj izgled, oblik i moći u zavisnosti od snage i raspoloženja njegovog nosioca, Fall-From-Grace, sukuba koja vodi javnu kuću i koja je sveštenica iako ne priznaje nijedno božanstvo i još nekoliko izrazito interesantnih likova. Svaki od njih nosi neku tajnu sa sobom, a na vama je da to kroz igru otkrijete.

Iako igra koristi isti engine kao i Baldur's Gate, ideja da osnova budu bogati dijalozi dovela je do formiranja posebnog podžanra.

Izdavač/Razvojni Studio: Interplay/Black Isle Studios
Datum izlaska: 30. novembar 1999.

Fallout

Ko bi rekao da je postapokaliptična budućnost tako zanimljiva

Pojavom trećeg ponovo su se probudila sećanja na prva dva dela, koja su bila prava mala remek-dela. Za sve igrače koji spadaju u mlađe generacije veoma je bitna činjenica da prva dva dela nisu ni približno izgledala kao treći. Delom zbog vremena u kojima su izdati, a delom i zbog totalno drugačijeg izvođenja. U ulozi člana jednog od poslednjih aktivnih atomskih skloništa, morate izaći u spoljašnji svet kako biste pronašli zamenu za pokvareni čip za prečišćavanje vode. Igru je obeležila izrazita nelinearnost jer se možete slobodno kretati po mapi i istraživati. Drugi deo je nastavio istim stopama i u suštini predstavlja obogaćeni prvi deo. Radnja se odvija 80 godina kasnije nakon prvog dela, a vi ste u ulozi potomka lika iz prvog dela.

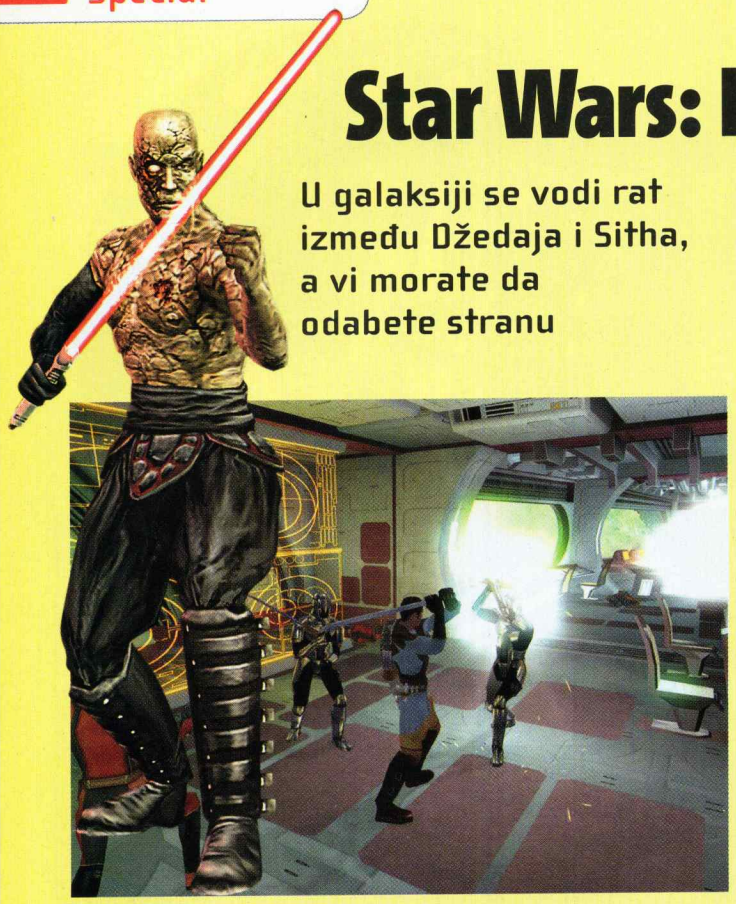
Najvredniji elementi ove igre jesu nasumični susreti koje doživljavate dok istražujete veliku mapu, razgovori koje vode NPC-ovi između sebe kao i gomila sitnih detalja koji ukazuju na poznate filmove, književna dela i slično. Neki od najboljih primera u drugom delu svakako su most ispred kojeg stoji čovek i postavlja tri pitanja (Monthy Python: Potraga za svetim gralom), kafana koja se zove "Kafana na kraju univerzuma" (Autostoperski vodič kroz galaksiju) u kojoj možete sresti gomilu likova iz prvog dela, pa čak i pokupiti čuvenog psa Dogmeat koji je bio vaš verni pratilac i Brahmini (dvoglave krave) koji sede za stolom, pričaju i igraju poker, a kada vas vide, skoče od stola i prave se da su obične krave. Ovakvih nasumičnih susreta ima gomila i moraćete igru da odigrate više puta kako biste ih sve otkrili, mada ni to nije garancija.

Postapokaliptično okruženje gde se različite frakcije bore za opstanak, super-mutanti sa militantnom frakcijom Brotherhood of Steel, banditi sa zombijima nastalim usled radijacije i slično – sve je stvarno odlično prikazano. Prva dva dela Fallouta su igre gde se isplati da zastanete na momenat i ispratite međusobne dijaloge NPC-ova, pošto osim korisnih informacija možete doživeti prosto neverovatne i komične situacije.

Izdavač/Razvojni Studio: Interplay / Black Isle Studios
Datum izlaska: 30. 9. 1997. (I), 30. 9. 1998. (II)

Star Wars: Knights of Old Republic

U galaksiji se vodi rat između Džedaja i Sitha, a vi morate da odabete stranu



Bioware Strikes Again. Nakon serijala Baldur's Gate i prvog dela igre Neverwinter Nights koja se i smatra nezvaničnim nastavkom, razvojni studio odlučio se na totalni zaokret po pitanju okruženja. Umesto klasičnog fantazijskog odlučili su se za SF i to za epsku sagu Star Wars. Napravili su hrabar potez i obradili vremenski period koji se odvijao nekoliko hiljada godina pre dešavanja iz prvog dela filmskog serijala. U to vreme galaksija je još bila puna Dedaj vitezova i Sith lordova.

Vaš lik je na početku naizgled običan vojnik u službi Republike, ali kako budete napredovali kroz igru, lagano ćete shvatati da vi niste baš tako obični. U potrazi za drevnim objektom nazvanim Star Forge, posećujete mnoge planete poznate iz filmske sage i lagano otkrivate svoj pravi identitet. Pozadinska priča koja podseća na scenario nekog visokobudžetnog filma, duboki odnosi između članova družine kao i mogućnost da vaš lik na osnovu svojih odluka i postupaka definiše svoje mesto u drevnom sukobu čini ovu igru obaveznom lektirom za svakog RPG fana. Vaši odnosi sa saputnicima do te mere utiču na njihovo ponašanje da ih možete nagovoriti da promene opredeljenje, da vam odaju svoje skrivene tajne pa čak nekog od njih i da uzmete za svog Padawan učenika i uvedete ga u veštine upotrebe Sile i svetlosne sablje. Sam zaplet pun je neočekivanih preokreta, a postoji i više završetaka u zavisnosti od toga da li ste Dedaj ili Sith i kako ste rešili određene situacije tokom igre. Iz tog razloga možete završiti igru i više puta, a opet da svaki put imate osećaj kao da je prvi. Pored svih ovih elemenata koji su bili pravi magnet za RPG fanove, igra je privukla i masu igrača koji su ljubitelji Star Wars okruženja. Drugi deo igre dodatno je unapredio sve elemente iako je na njemu radio drugi razvojni tim, Obsidian.

Serijal Star Wars: KotOR je postavio nove standarde po pitanju moralnih izbora i međusobnih odnosa unutar družine tako da većina novih naslova ima za uzor baš elemente iz ovog serijala.

Izdavač/Razvojni Studio: LucasArts/BioWare
Datum izlaska: 18. novembar 2003.

Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura

Industrijska revolucija u svetu mača i magi

Još jedan biser po pitanju ideje i zapleta svakako je Arcanum. Igru je radio mali razvojni studio Troika Games, odnosno ljudi koji su radili na prvom delu igre Fallout. Zato je i princip izvođenja prilično sličan, ali osim čudnog naslova, okruženje u kojem se ova igra odvija jeste ono zbog čega je posebna. Zamislite fantazijski svet pun vilenjaka, patuljaka i raznih magija koji u jednom momentu doživljava industrijsku revoluciju. Zamislite poluogrea u odelu sa kravatom! Arcanum je napravio fuziju dva različita okruženja u jedno veoma interesantno novo okruženje. Svet u kojem konstantno vlada tenzija između dela stanovništva koje je prihvatilo novi način života i dela koje ne želi da napusti stari. Konstantan sukob magije i tehnologije! Ovaj sukob oslikava se i na vašem liku koji možete razvijati u jednom od dva smera čime su mu slabe veštine vezane za suprotni smer. Iako su rase standardne (ljudi, vilenjaci, patuljci, poluorkovi...), ne postoji klasičan izbor klase već svoj lik tokom igre razvijate u skladu sa vašim afinitetima. Ako se odlučite za magiju, imate mogućnost da naučite čarolije iz preko deset škola magije, dok se kao lik orijentisan prema tehnologiji možete specijalizovati u raznim naučnim disciplinama i naučiti da sami pravite bombe, izvore svetlosti, municiju i slično. Dijalozi u igri takođe su zanimljivi i obiluju detaljima na koje morate obratiti pažnju pošto neke od zadataka nećete moći da završite ako niste ispratili razgovor do kraja. Likovi koji vam se mogu pridružiti prilično su šaroliki i neki od njih zahtevaju da završite skrivene zadatke da biste ih pridobili. Sitni detalji koji su krasili Fallout prisutni su i ovde. Ovo ide čak do te mere da u jednom muzeju možete naći izloženu dvoglavu kravu (Brahmin iz igre Fallout).

Izdavač/Razvojni Studio: Sierra Entertainment/Troika Games
Datum izlaska: 22. avgust 2001.

BRAVO

SCREENFUN

TURNIR

EXTRA
Promocija igre
KILLZONE 2

Igra: FIFA 09

Platforma: PlayStation 3

Broj učesnika: 100

Pokloni: Sony PSP

Procesor - Intel Core i7-920 | miš - ROCCAT Kone

Igre: FIFA 09 | sportske torbe

Datum: subota, 14. mart 2009.

Vreme: 12 h

Mesto: Crypton Planet (Delta City), Beograd

Organizatori turnira

DeltaCity
Najbolji provod u gradu!

extreme cc

CRYPTON PLANET

COLOR PRESS GROUP

Oficijelno piće turnira

Fanta

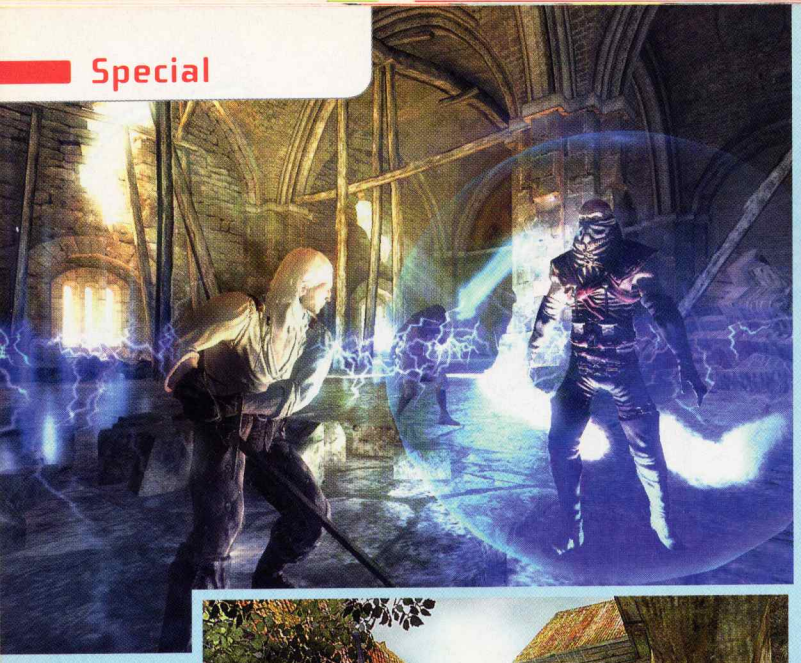
ComTrade SHOP
www.comtradeshop.com

CT Computers
Member of
ComTrade Group

excentar
HARDWARE & NETWORK SOLUTIONS

PlayStation

* Više informacija o turniru, prijavama i poklonima na www.screenfun.rs



The Witcher

Plaćenik koji lovi čudovišta, spaljuje veštice i redovno posećuje javne kuće...

The Witcher je čedo skoro nepoznatog poljskog razvojnog studija CD Projekt koji je morao ozbiljno da zasuče rukave ne bi li se probio na tržište. Zaplet i okruženje u kojem se igra odvija pozajmljeni su iz fantazijske novele "The Last Wish" koje je autor Andrzej Sapkowski objavio 1990. godine. Svet Temeria je mesto gde je linija između dobra i zla prilično tanka, na nekim mestima skoro neprimetna. Vi ste plaćenik i lovac na čudovišta koji ne mora nužno da bude dobar jer, ipak, je on plaćenik i lična korist (čitaj novčana) svakako je na prvom mestu. Igra je puna moralnih odluka, ali u skladu sa okruženjem one nisu jednostavno dobre i zle. Primera radi, već na samom početku upadate u situaciju u kojoj selo želi da spali vešticu, ali usput otkrivate da ni oni nisu tako nevini. Prilikom kulminacije događaja možete birati između veštice i meštana među kojima je i trgovac umešan u poslove sa mračnim kultom, stražar koji je silovatelj itd. Ako se odlučite za vešticu koja, inače, prodaje otrove i igra se sa vudu lutkama, moraćete da pobijete sve meštane i spalite selo. Pored toga, glavni junak koji je inače zaljubljen u "koleginicu", neće propustiti nijednu šansu da iskoristi seksualne usluge prostitutki, što je još jedan dokaz moralnog sivila. Nakon gomile igara u kojima je sve predstavljeno kao crno i belo, The Witcher je igra u kojoj se većina stvari odvija u nekoj sivoj sredini. Potrebno je napomenuti da je tzv. Enhanced verzija ispravila gomilu bagova i znatno unapredila sve aspekte ove fantastične igre tako da sada The Witcher izgleda onako kako je i trebao da izgleda na početku. Na jesen stiže i konzolna verzija igre koja će se zvati The Witcher: Rise of the White Wolf. U svakom slučaju, jedna od svetlih tačaka RPG naslova novijeg datuma.

Izdavač/Razvojni Studio: Studio: Atari / CD Projekt
Datum izlaska: 30. oktobar 2007.

Mass Effect

Fantastična priča bez premca

I za kraj, naravno, opet BioWare. Definitivno studio koji zaslužuje sve pohvale kada su u pitanju RPG naslovi. Njihov poslednji projekat je igra Mass Effect, prava svemirska opera koja je plod dugogodišnjeg razvoja ovog studija. Nalazite se u ulozi komandanta Sheparda, potencijalnog spasioca galaksije koji mora da pređe pola galaksije da bi uhvatio glavnog negativca. Priča je izuzetna i nepredvidiva jer, taman kad pomislite da ste blizu ostvarenja cilja, igra vam servira novo iznenađenje. Radnja je smeštena u univerzumu u kojem je vlada politička tenzija i što je zanimljivo, ljudska rasa nije u centru zbivanja. Naprotiv, mi smo toliko nebitni da nemamo čak ni predstavnika u galaktičkom veću. Kao i u prethodnim igrama, i ovde imate više izbora u dijalozima koji vas nagrađuju paragon ili renegade poenima (ekvivalenti dobru i zlu). Ali

za razliku od KotOR-a, ovde ti poeni nemaju direktan efekat na glavnog junaka već indirektno utiču na dalji tok igre. Interesantno je da ovi poeni pune dve različite skale i ne isključuju jedni druge, što je dokaz da u ovom univerzumu dobro i zlo nisu nužno u suprotnosti.

Galaksija je puna zanimljivih i kompleksnih ličnosti, a na svakom koraku susretaćete se sa političkim intrigama, rasnim predrasudama i sličnim detaljima. Naravno da nećete morati sami da se suočite sa svim izazovima jer ćete imati pomoć. Mass Effect ne nudi veliki izbor saputnika kao prethodni naslovi, ali to nadoknađuje njihovim kvalitetom. Svaki od njih je specifičan na svoj način i tokom vaših avantura dobićete priliku da ih bolje upoznate. Iako se na momente mogu primetiti sličnosti sa Star Wars i Star Trek univerzumima, okruženje u kojem se odvija Mass Effect prilično je unikatno.

Lepa vest za sve ljubitelje serijala: Bioware je najavio Mass Effect za april 2010. a prvi trejler možete videti na ScreenFun sajtu.
www.screenfun.rs

Izdavač/Razvojni Studio: Electronic Arts / BioWare
Datum izlaska: 28. maj 2008.

VIRTUAL SHOP

10% POPUST NA SVE IGRE

SVAKI 50. KUPAC DOBIJA POKLON

www.virtualshop.rs

Bul. Mihaila Pupina 85
011 311 20 49
MOB: 065 VIRTUAL

Kneza Višeslava 63
TC Bazar Vidikovac
011 3564 881
www.programmer.rs

Makedonska 30/Dečanska 5
TC Euro centar
011 337 4048

Osvojite Sony PSP

Rešenje za dosadne školske časove

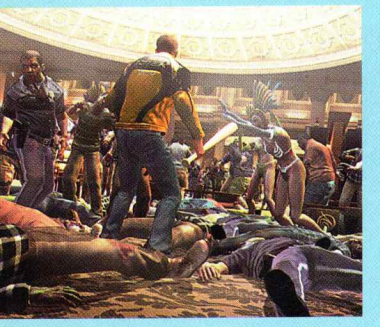
Loco Roco je igra za:
a) PC
b) PSP
c) NDS

GMC-YU (**www.gmc-yu.co.yu**), poklanja vam Sony PlayStation Portable Slim konzolu!
Sve što treba da uradite jeste da na broj **6945** pošaljete **SMS** sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks **sfun psp**.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun psp a Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Odgovor na pitanje iz prošlog broja: b (Niko)
Benjamin Tilinko, Subotica
(0640271xxx)

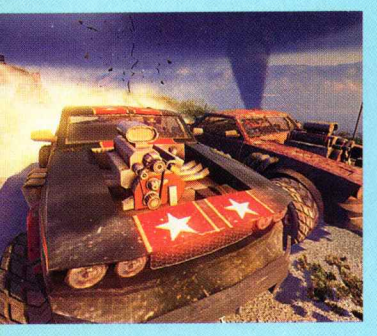
Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

Kada će stići...



Dead Rising 2

Spremite se za novu hordu zombija u nastavku horor-akcione avanture



Fuel

Studio u Francuskoj radi na open-world off-racer igri koja će vas oduvati iz stolice

Brutal Legend

Zaigrajte u ulozi Jacka Blacka u pravoj heavy-metal akcionoj igri

Velvet Assassin

Tihi ubica infiltrira se u nemačke kampove radi izvršenja tajnih zadataka

			pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Aion: The Tower of Eternity	MMO	2. kvartal	pc						
AionGuard	akciona avantura	2010.		ps3	360				
Aplha Protocol	akcija	3. kvartal	pc	ps3	360				
Batman: Arkham Asylum	akcija	2. kvartal	pc	ps3	360				
Battlefield 1943	akcija	leto 2009.	pc	ps3	360				
Battlefield: Bad Company 2	multiplayer akcija	1. kvartal 2010.	pc	ps3	360				
Bionic Commando	akcija	maj 2009.	pc	ps3	360				
Bioshock 2: Sea of Dreams	akcija	3. kvartal	pc	ps3	360				
Borderlands	akcija	3. kvartal	pc	ps3	360				
Brutal Legend	akcija	jesen 2009.		ps3	360				
Call of Duty: Modern Warfare 2	akcija	4. kvartal	pc	ps3	360				
Call of Juarez: Bound in Blood	akcija	kraj 2009.	pc	ps3	360				
Champions Online	MMO	2. kvartal	pc		360				
Conduit	akcija	proleće 2009.				wii			
Damnation	akcija	21. april	pc	ps3	360				
Dante's Inferno	akciona avantura	1. kvartal 2010.	pc	ps3	360				
Dark Void	akcija	leto 2009.	pc	ps3	360				
Dead Rising 2	akcija	2009.	pc	ps3	360				
Demigod	akcioni RPG	14. april	pc						
Diablo 3	RPG	2010.	pc						
DiRT 2	vožnja	septembar 2009.	pc	ps3	360	wii		psp	nds
Dragon Age: Origins	RPG	3. novembar	pc	ps3	360				
Final Fantasy XIII	RPG	kraj 2009.		ps3	360				
Fuel	vožnja	maj 2009.	pc	ps3	360				
Ghostbusters	akcija	16. jun	pc	ps3	360				
God of War III	akcija	kraj 2009.		ps3					
Gothic IV: Arcania	RPG	kraj 2009.	pc	ps3	360				
Halo 3: ODST	akcija	4. kvartal			360				
Harry Potter and the Half-Blood Prince	akciona avantura	2. kvartal	pc	ps3	360	wii		psp	nds
Heavy Rain	akciona avantura	kraj 2009.		ps3					
Indiana Jones and the Staff of Kings	akciona avantura	2. jun				wii	ps2	psp	nds
inFamous	akcija	2. kvartal		ps3					
Iron Man 2	akcija	2010.	pc	ps3	360	wii		psp	nds
Mafia II	akcija	2009.	pc	ps3	360				
Majesty 2	strategija	2. kvartal	pc						
Mass Effect 2	RPG	2010.	pc		360				
Mini Ninjas	akcija	4. kvartal	pc	ps3	360	wii			nds
Need for Speed: Nitro	vožnja	2. kvartal				wii			nds
Need for Speed: Shift	vožnja	2. kvartal	pc	ps3	360			psp	
Need for Speed: World Online	4. kvartal	II kvartal 2009.	pc						
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	akcija	leto 2009.	pc	ps3	360				
Overlord II	RTS	leto 2009.	pc	ps3	360				
Prototype	akcija	2. kvartal	pc	ps3	360				
Quantum Theory	akcija 2009.	II kvartal 2009.		ps3					
Red Dead Redemption	akcija	jesen 2009.		ps3	360				
Red Faction: Guerrilla	9. jun	20. februar	pc	ps3	360				
Riddick: Assault on Dark Athena	akcija	7. april	pc	ps3	360				
Ride to Hell	akcija	2. kvartal	pc	ps3	360				
Singularity	akcija	2010.	pc	ps3	360				
Splinter Cell: Conviction	akcija	30. jun	pc		360				nds
StarCraft II: Wings of Liberty	RTS	kraj 2009.	pc						
Stargate Worlds	MMO	2009.	pc						
Tekken 6	borilačka	4. kvartal		ps3	360				
Terminator Salvation	akcija	jun 2009.	pc	ps3	360	wii			nds
The Sims 3	simulacija	2. jun	pc						
Transformers: Revenge of the Fallen	akcija	jun 2009.	pc	ps3	360	wii		psp	nds
Uncharted 2: Among Thieves	akcija	4. kvartal		ps3					
Velvet Assassin	akcija	14. april	pc	ps3	360				
Virtua Tennis 2009	tenis	maj 2009.	pc	ps3	360	wii			
Wanted: Weapons of Fate	akcija	2009.	pc	ps3	360				
Wolfenstein	akcija	2009.	pc	ps3	360				

Bad Company 2

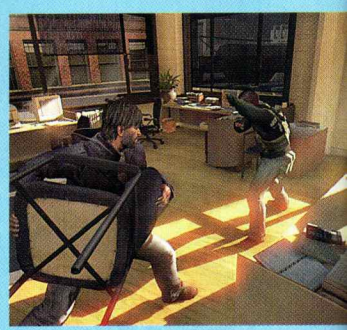
Battlefield serijal proširuje se još jednim nastavkom koji će krasiti lucidni junaci

Red Faction: Guerrilla

THQ sprema nastavak popularnog shootera koji će imati Geo-Modding opciju

Overlord II

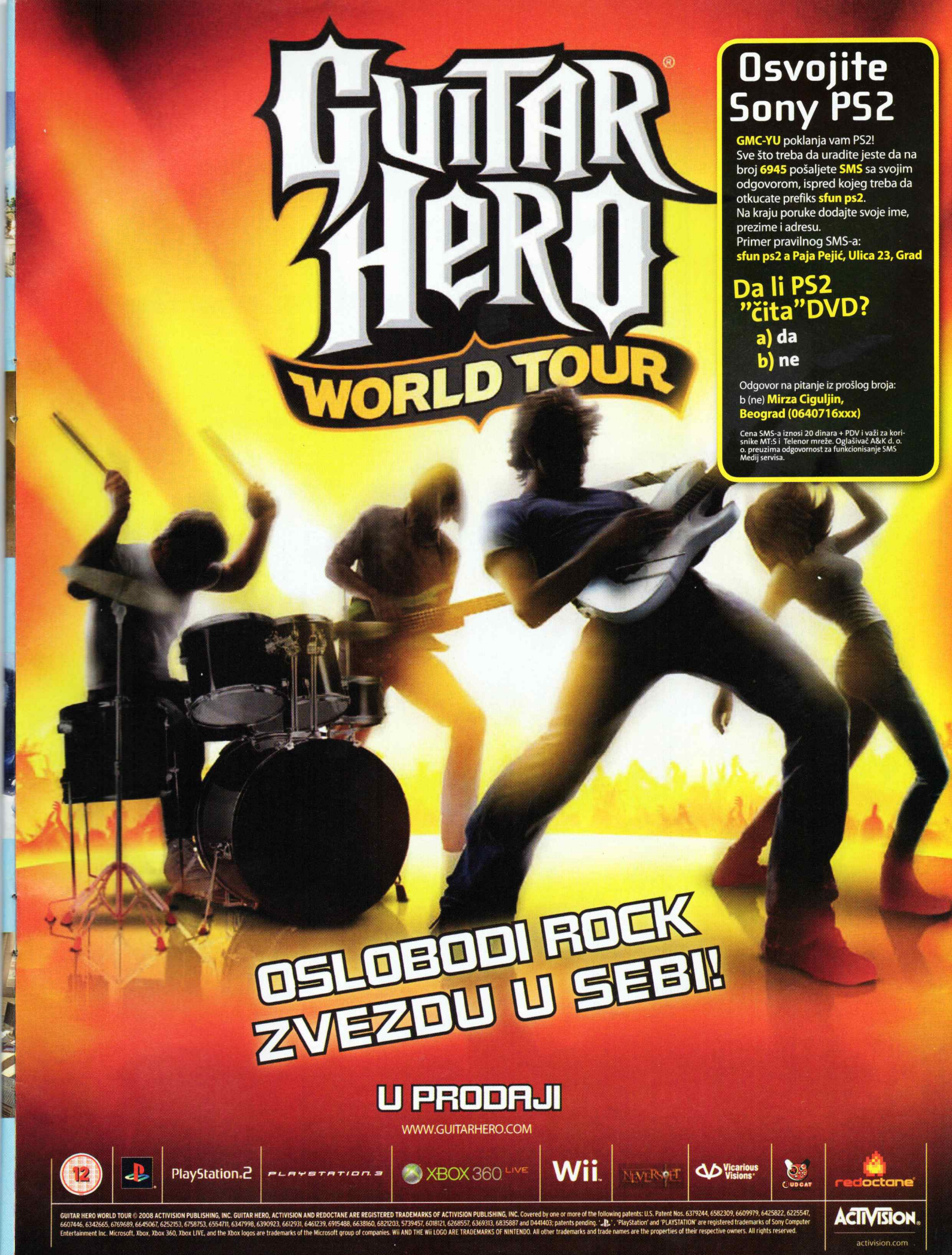
Nova fantasy akciona avantura biće još otkačenija od prethodne



Splinter Cell: Conviction

Fisherove nove misije konačno su dobile termin pojavljivanja: 30. jun

Datumi izlaska važe za evropsko tržište

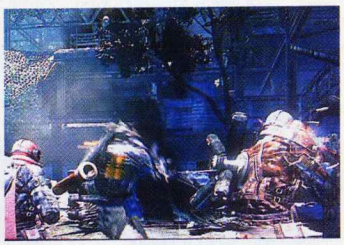

GUITAR HERO
WORLD TOUR
Osvojite Sony PS2
GMC-YU poklanja vam PS2!
Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun ps2.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun ps2 a Paja Pejić, Ulica 23, Grad
Da li PS2 "čita" DVD?
a) da
b) ne
Odgovor na pitanje iz prošlog broja:
b (ne) Mirza Ciguljin, Beograd (0640716xxx)
Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.
OSLOBODI ROCK ZVEZDU U SEBI!
U PRODAJI
WWW.GUITARHERO.COM
12
PlayStation.2
PLAYSTATION.3
XBOX 360 LIVE
Wii
NEVERSOFT
Vicarious Visions
redoctane
GUITAR HERO WORLD TOUR © 2008 ACTIVISION PUBLISHING, INC. GUITAR HERO, ACTIVISION AND REDOCTANE ARE REGISTERED TRADEMARKS OF ACTIVISION PUBLISHING, INC. Covered by one or more of the following patents: U.S. Patent Nos. 6379244, 6582309, 6609979, 6425822, 6225547, 6607446, 6342665, 6769689, 6645067, 6252153, 6758753, 6554711, 6347998, 6390923, 6612931, 6461239, 6915488, 6638160, 6821203, 5739457, 6018121, 6268557, 6369313, 6835887 and D441403; patents pending. '', 'PlayStation' and 'PLAYSTATION' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.
ACTIVISION
activision.com

ANA IVANOVIĆ U VIRTUA TENNIS 2009

Sega je objavila da će u maju 2009. izbaciti igru Virtua Tennis 2009 za PC, PS3 i Xbox 360. Među igračima sa kojima ćete moći da igrate svakako je najzanimljivija naša teniserka Ana Ivanović. Pošto će Virtual Tennis doneti i Davis Cup mod, moći ćete sa Anom da branite boje naše zemlje. Od ostalih igrača tu su: Rafael Nadal, Roger Federer, Maria Sharapova, Venus Williams, Andy Murray i ostali.

ALICE NASTAVAK

EA je najavio da radi na nastavku poznate avanture American McGee's Alice. Za ovaj posao angažovan je čuveni dizajner McGee, koji je još prošle godine na svom blogu najavio da radi na novom delu igre koja će se pojaviti za PC, PS3 i Xbox 360. Datum izlaska nije poznat.



JOŠ IZGUBLJENIH PLANETA

Capcom je potvrdio da radi na igri Lost Planet 2 koja će se odvijati deset godina nakon dešavanja u originalu. Nastavak će biti squad-based igra koja se neće odvijati samo na zaleđenoj planeti EDN III nego i u tropskim džunglama. Ne zna se kada će igra izaći, ali se zna da će izaći za više platformi.

NOVA GVOŽĐURIJA

Sega je produžila partnerstvo sa Marvelom na izradi nastavka igre bazirane na filmu sa Robertom Downeyem Jr. u glavnoj ulozi. Iron Man 2 treba da se pojavi 2010. godine a paralelno sa njom, pojaviće se i video-igra za više različitih platformi.

NEED FOR SPEED TRIO

Ljubiteljima Need for Speed igara Electronic Arts sprema pravo osveženje: tri nove igre u NFS franšizi za kraj ove godine.

Poznata franšiza podeliće se u tri dela. Prva od njih je hardcore trkačka simulacija pod imenom Need for Speed: Shift koja se razvija u Slightly Mad studiju za PC, PS3, Xbox 360 i PSP. Sledeća igra nosi za sada radno ime Need for Speed: Nitro i ona će biti ekskluziva za Nintendo Wii i DS platforme. Obe ove igre pojaviće se na jesen ove godine.

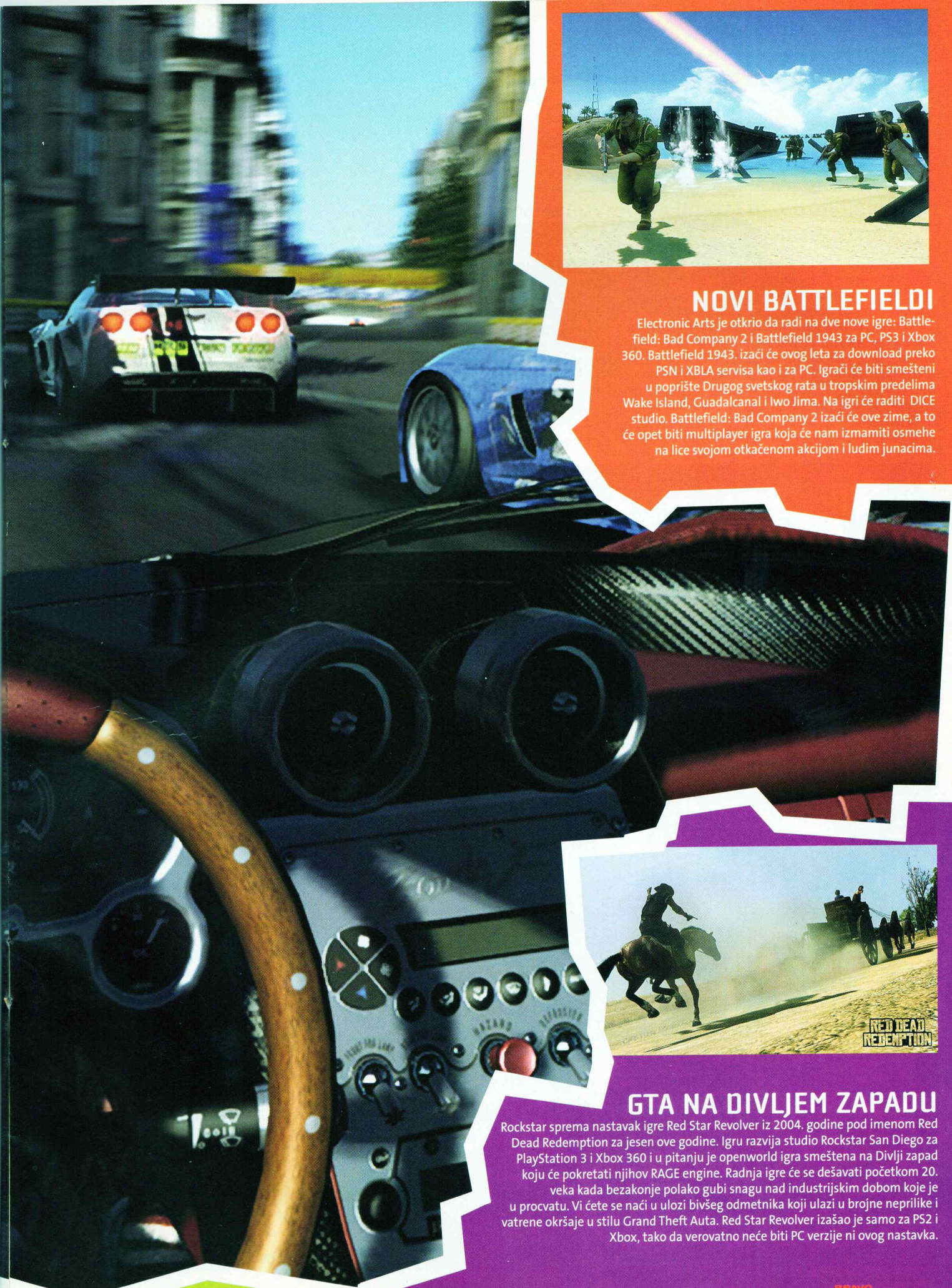
Treća igra koju nam sprema EA jeste trkački MMO pod imenom Need for Speed World Online. U pitanju je PC ekskluziva i biće besplatna za igranje. Radi je studio u Šangaju i ona će se prvo pojaviti u Aziji ovog leta, a kod nas je očekujemo na zimu 2010.

STRIP JE U MODI

Primetili ste sigurno da su u poslednje vreme veoma "in" obrade stripova u igrama ili filmovima. Samo u poslednjih godinu dana ekranizaciju su doživeli The Incredible Hulk, Iron Man, Hellboy 2, kao i The Dark Knight. U bioskopima će se uskoro pojaviti film Watchmen, baziran na istoimenoj priči Alana Moora (W for Vendetta) i Dava Gibbonsa. Režiju potpisuje Zack Snyder, koji se već sa 300 okušao na preradi stripa u film. Dve epizode igre Watchmen: The End is Nigh pojaviće se u isto vreme kada i projekcije u bioskopu, a kako kaže Warner Interactive, dešavanja u igri prethodiće onima u filmu.

NOVI BATTLEFIELDI

Electronic Arts je otkrio da radi na dve nove igre: Battlefield: Bad Company 2 i Battlefield 1943 za PC, PS3 i Xbox 360. Battlefield 1943. izaći će ovog leta za download preko PSN i XBLA servisa kao i za PC. Igrači će biti smešteni u poprište Drugog svetskog rata u tropskim predelima Wake Island, Guadalcanal i Iwo Jima. Na igri će raditi DICE studio. Battlefield: Bad Company 2 izaći će ove zime, a to će opet biti multiplayer igra koja će nam izmamiti osmehe na lice svojom otkačenom akcijom i ludim junacima.



GTA NA DIVLJEM ZAPADU

Rockstar sprema nastavak igre Red Star Revolver iz 2004. godine pod imenom Red Dead Redemption za jesen ove godine. Igru razvija studio Rockstar San Diego za PlayStation 3 i Xbox 360 i u pitanju je openworld igra smeštena na Divlji zapad koju će pokretati njihov RAGE engine. Radnja igre će se dešavati početkom 20. veka kada bezakonje polako gubi snagu nad industrijskim dobom koje je u procvatu. Vi ćete se naći u ulozi bivšeg odmetnika koji ulazi u brojne neprilike i vatrene okršaje u stilu Grand Theft Auta. Red Star Revolver izašao je samo za PS2 i Xbox, tako da verovatno neće biti PC verzije ni ovog nastavka.

BRAVO SCREENFUN TURNIR

Poslednji poziv za sve FIFA golgetere: pokažite svoje finte i pobedite

Atmosfera dostiže vrhunac! Stiže nam Bravo ScreenFun turnir! Ukoliko ste ljubitelj video igara i magazina ScreenFun ili samo želite da se dobro provedete, pridružite nam se u subotu 14. marta u igraonici Crypton Planet (Delta City) u Beogradu sa početkom od 12 sati. Na prvom Bravo ScreenFun turniru igraće se video igra FIFA 09 na PlayStation 3 platformi. Na raspolaganju će biti deset konzola na kojima će se učesnici takmičiti po sistemu knock-out eliminacija.

Da biste se registrovali, potrebno je da popunite kupon koji se nalazi na ovoj strani i pošaljete ga na adresu: Bravo ScreenFun, Temerinska 102, 21000 Novi Sad. Broj učesnika na turniru ograničen je na 100, a svi oni koji su se poslali kupon iz februarskog broja već su kvalifikovani za učešće. Pozivamo i one koji ne budu stigli da pošalju kupon da se pojave na turniru u 12h i da se prijave na licu mesta s tim što će prednost pri registraciji imati oni koji su se prijavili kuponom. Cena registracije učesnika iznosiće 200 dinara i plaća se na licu mesta.

Za pobednika ScreenFun turnira obezbeđeni su vredni pokloni koje daruju sponzori turnira: ComTrade Shop, CT Computers, Extreme CC i Ex Ecentar. Za dobro raspoloženje i osveženje igrača biće zadužena Fanta – oficijelno piće turnira.

Tokom trajanja turnira učesnici i posetici moći će da isprobaju najnoviju ekskluzivnu igru za PlayStation 3 pod imenom Killzone 2. Osetite maestralnu grafiku ove igre na velikim LCD televizorima!

Razgibajte palčeve, stavite osmeh na lice i dođite na prvi ScreenFun turnir. Obećavamo dobru zabavu!

KUPON BRAVO SCREENFUN

Ime i prezime:

Adresa:

Telefon:

E-mail:

U PRODAJI OD MARTA 2009.

DELO DOMAĆIH AUTORA

NA SRPSKOM JEZIKU

PYROBLAZER

999 DIN

developer

EIPIX

distributer

extreme CC

Extreme CC d.o.o.
Živka Davidovića 13,
11000 Belgrade, Serbia
+381 11 3809 143
+381 11 3809 144
+381 11 3809 130
+381 11 3809 230

izdavač

KON ELEK SMD

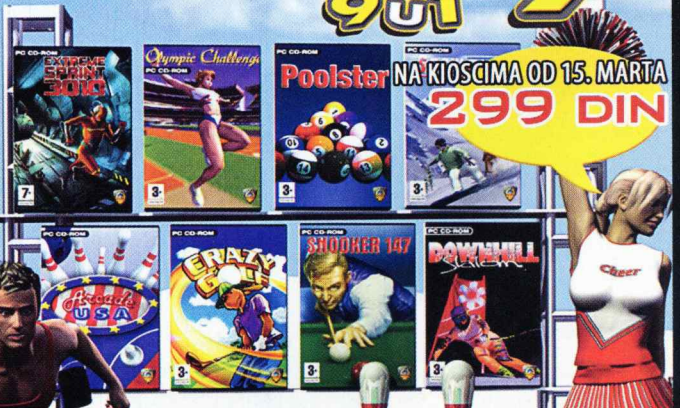
Konelek d.o.o.
Cara Dušana 35
11080 Zemun
office@konelek.co.rs

RACING 8 8u1

299 DIN
NA KIOSCIMA OD 1. MARTA

HIT KOLEKCIJA OD 8 VIDEO IGRICA

SPORT 9 9u1



NA KIOSCIMA OD 15. MARTA
299 DIN

HIT KOLEKCIJA OD 9 VIDEO IGRICA

PHOENIX

3+
www.pegi.info

KON ELEK SMD

Izdavač - Konelek d.o.o., Cara Dusana 35, 11080 Zemun, office@konelek.co.rs

A sada malo vi...

Pismo meseca

Pesnik

ScreenFune, treba mi vaša pomoć. Moji drugovi nemaju pojma o igrama, čuli su samo za Far Cry i ni za šta više! Igraju samo igre na mobilnim telefonima! OMG! Recite mi neko mesto u Srbiji gde mogu da podelim svoja znanja sa drugima. U stvari, ja sam game-pesnik. Pišem lirske (kako orkovi dele osećanja), epske (boj na gejmerskom ratnom polju) pesme i poslovice (ko rano rani, od GameS-a poslednji GTA4 na lageru zgrabi).

Kiske

ScreenFun: Kiske, znamo da su igrači u ovoj zemlji teže shvatljivi od pesnika, a možemo samo pretpostaviti kako je tebi kao game-pesniku. Jesi li probao na akademiji nauka? Kažu da se tamo vrzmaju, između ostalih, i neki pesnici pa bi te možda oni mogli razumeti. Ti ponesi komp pod miškom pa im, dok igraš WoW, otpevaj neku pesmicu npr. "Orkovi rano lete" ili možda "Na Drini Niko". Da si ranije pisao, pokušali bismo da te proguramo na Beoviziju. Sigurno bi osvojio sve SMS glasove čitalaca ScreenFuna.

Kompanija Logitech poklanja miš MX1100

Hiljadarka

Ima evo skoro mesec dana kako ne izlazim iz sobe. Kujem zlokoban plan, kako osvojiti nagradu meseca. Hiljadu pitanja prošlo mi je kroz glavu, ali samo jedno zvučalo je dobro. Pitanje glasi... Koji je danas dan? Neeeeeeeee, to je samo prvi deo pitanja. Drugi i glavni deo pitanja tiče se igre Assassin's Creed. Da li je tačna glasina da se uveliko radi na drugom delu? Ko će bolji odgovor dati od izdavača osim ScreenFuna. Pozdrav, da li ću ja uživati u nagradi?

Milan, Aleksinac

ScreenFun: Mesec dana si smišljao ovo pitanje? Mogao si završiti kurs za mesara za to vreme. Pošto se na prvom pitanju ne bismo dugo zadržavali, prelazimo na Assassin's Creed i njegov nastavak. Da, tačno je da se već uveliko radi na "dvojci" i na tome da Altair ovog puta izgleda još bolje. Po poslednjim informacijama, Ubisoft planira da izbaci Assassin's Creed 2 do marta 2010.

EndWar za PC

Ćao BSF. Pošto ste u decembarskom broju već opisali Tom Clancy's EndWar za konzole, interesuje me samo da li ćete opisati i EndWar verziju za PC?

Vlada

ScreenFun: Posebnog testa EndWara za PC neće biti pošto zaista nema šta novo da se kaže. Sve ono što ste pročitali u decembarskom broju važi i za PC, sem što Windows verzija ima problema sa prepoznavanjem glasovnih komandi pa će nameštanje headseta biti prava noćna mora.

Norter

Javljam se iz Northrenda. Ovde je hladno, vani je hladno, unutra je hladno, kompjuter i forum zaleđeni totalno. Hteo sam se ubiti kad sam igrao WoW i taman se ubacio u igru kad ono... ugasi mi se komp bez razloga. Ubistvo! Kako je kod vas? Moram vas pohvaliti jer vam magazin ide vrhunski, kao i forum. Odlični ste! Uživajte u slavi. E, sad da pređemo na pitanja:
1. Gde i po kojoj ceni mogu naći komp sa 500 GB HDD-a, 3 gige RAM-a i nekom dobrom grafičkom karticom?
2. Je li GeForce 9800 kartica koja može držati jake igre pod kontrolom?
3. Možete li mi dati dobar sajt za pravljenje dobrog, ali besplatnog foruma a da nije Forumotion?
4. Kad treba da izađe DC Online?
5. Znate li datum izlaska Dark Voida?
6. Zašto ne povećate broj strana ScreenFuna?

Dejan

ScreenFun: Northrend? Gde je to? Je l' to negde kod Aleksinca? Ništa ne razumemo. Upali grejalicu i zgrej se, čoveče!
1. Sve to gore nabrojano koštaće te oko 200 evra, a možeš kupiti u blizini IceCrown citadele. Tu su najbolje cene u Northrendu.
2. GeForce 9800 je solidna kartica ali "jake igre" neće još dugo "držati pod kontrolom".
3. Ako ti se već toliko sviđa naš forum, možeš ga i sam probati. www.xmbforum.com
4. Prema nepotvrđenim informacijama, DC Universe Online trebalo bi da se pojavi 25. septembra.
5. Dark Void za sve sisteme izlazi 26. maja.
6. Ako bismo povećali broj strana, onda bismo morali više da radimo, što automatski znači da gubimo vreme za igranje. Barem smo iskreni.

Al' nas vole

Pozz, svima u redakciji. Pišem vam prvi put a čitam od prvog broja. Vaš časopis je najbolji na celom svetu. Čak vas i moji roditelji obožavaju. Cela naša ulica vas voli. Svi su srećni osim mene. Svi imaju jače grafičke od moje. Ne može ni Devil May Cry 3 da mi radi a obožavam ga... Ali dosta s tim, preporučio bih vam da stavite više postera u časopis. I imam jedno pitanje – koju GeForce grafičku karticu za stare računare biste mi preporučili, želim odgovor profesionalca!

Pozz od Đoleta!

ScreenFun: A je l' nas čitaju i kućni ljubimci u vašoj ulici? Uobrazićemo se. Elem, što se tiče GeForce kartice pretpostavljamo da ti treba neka AGP kartica. U ponudi postoji 7600GT u AGP varijanti ali nije nimalo jeftina (oko 10.000 dinara) pa ti preporučujemo da pogledaš male oglase i kupiš neki polovnjak za mnogo manje pare.

Al' nas ne vole

Neću početi tekst sa onim "Screenfun je najbolji...". Voleo bih kada biste objavili moj mail, ali ako to nećete uraditi barem ga pročitajte. Časopis nije loš, ali nije ni nešto posebno. Podržavam povećanje strana sa novim zanimljivim rubrikama uz povećanje cene (znam da je to potrebno). Evo stvari koje mi se ne sviđaju i nekoliko pitanja i predloga:
1. Komentari pojedinih autora kako ne čudi što je grafika slaba jer je igra sa PS2 – nisu potrebni. Svako ima svoje mišljenje ali to nije potrebno.
2. Kada ste opisivali novi Alone in the Dark, loše ste ga ocenili pa me zanima da li ste igrali samo PS2 verziju igre (jer je na PS3 igra sto puta bolja)?
3. Pohvala za Mihaila Tešića. Opisi su mu stvarno super. Samo tako nastavi! Što se tiče drugih autora, sviđaju mi se smešni komentari ispod slika :)
4. Odgovor na Miloševu stavku glupih kontrolera za glupe kutije (konzole) u broju 46: Zar nije bolje kupiti konzolu i igrati prave igre nego trošiti stotine evra svako malo da bi se nabudžio komp kako bi se mogla igrati 541614. ekspanzija World of Warcrafta?
5. Zašto ne uvedete SMS rubriku?
6. Posteri su vam nekad bezveze (pohvala za Nika Belića Wanted, poster jer je stvarno super) i dajete po više postera iz jedne igre što mi se ne sviđa.
7. I dalje ću nastaviti da kupujem Screenfun jer nemate konkurenciju (što se tiče časopisa za konzole), ali možete vi to mnogo bolje.

Sky Ace & Silent Assassin

ZA PEVAČE

ScreenFun u saradnji sa kompanijom **Extreme CC** poklanja igre **High School Musical 3** kao i **Ultimate Band bedževe**. Sve što treba da uradite jeste da na broj **6945** pošaljete SMS sa prefiksom sfun extreme. Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS medij servisa.

EKSKLUZIVA

ScreenFun u saradnji sa kompanijom **Comtrade** poklanja igru **Killzone 2**.

Sve što treba da uradite jeste da na broj **6945** pošaljete SMS sa prefiksom sfun killzone. Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.

ScreenFun:
1. Ocena o tome kakva je grafika u igri često je ljudima najvažnija pa upravo iz tog razloga i objašnjavamo takve stvari. Nemamo mi ništa protiv PS2. Naprotiv.
2. Testirana je Xbox 360 verzija koja je "dobra" koliko i PS3 verzija. Prosečna ocena Alone in the Dark igre, uzimajući u obzir 43 recenzije, jeste 6,2, što odgovara našoj trojci, koliko smo joj mi dali.
3. Duboki naklon od Mihaila.
4. Eto Miloše. Je l' vidiš da treba da kupiš konzolu?
5. Možda bismo i uveli SMS rubriku, samo kad bismo znali šta je to.
6. Posteri ne mogu uvek da zadovolje sve ukuse, ali važno je da uvek neko naleti na neki koji mu se baš sviđa.
7. Bolje? Bolje od ovoga? Aaaaarghhhh!

Strogoća

Dragi SF, čitam te od prvog broja, bla,bla,bla... I vi verujete svima koji to napišu? Čast izuzecima... Dakle, dragi SF, čitam te od septembra prošle godine, mada sam kod druga prelistavao i starije brojeve. Stvarno bih voleo kada biste mi odgovorili, jer imam nekoliko pitanja i predloga. Prvo, hteo bih da više pišete o sportskim igrama, prvenstveno o vožnjama, a onda i o fudbalu, košarci i ostalo. Na primer, Need For Speed, Grand Turismo itd. Dalje, mnogo strogo ocenjujete nove igre koje se pojave. Želim da, po uzoru na vas časopis, počnem da radim svoj. Ali, ne brinite, nisam od vas ukrao foru, već je to moja davna želja, pošto mi je otac izdavač knjiga... nebitno. Preko kog programa radite sve ovo? Šta najviše koristite od programa i odmarate li se nekad? :)) Pošto pretpostavljam da imate dosta pošte, da ne smaram.

Nemanja Speedster_GM

ScreenFun: Hoćeš da kažeš da su naši čitaoci neiskreni i da takvim manipulacijama žele da nas namame da im odgovorimo na pismo? Otvorio si nam oči. Padamo u bedak. Depresija. Buaaa! Hm. Dobro, prošlo nas je. Idemo dalje. Teško da je izašla neka sportska igra a da je mi nismo opisali. Generalno, trudimo se da svaka igra, bez obzira na žanr, bude testirana u ScreenFunu pa makar na pola strane, sem, ukoliko nije u pitanju neki totalni krš na koji ne vredi trošiti prostora. Što se tiče naše strogoće, to je sve u interesu vas igrača. Isuviše je malo vremena da biste ga vi trošili na mediokritetne igre. Vidiš kako mi brinemo o vama! Kada ćete nam poslati neki poklon? Kafu i čokoladu, bar? Znači, dobijamo konkurenciju? Paaa, mi koristimo samo onaj Notepad za piskaranje a crtkamo tako malo u Paintu – ništa posebno. Možda eventualno, ponekad, upalimo onaj InDesign i Photoshop, ali vrlo retko, stvarno. Mnogo komplikovani ti programi, bre. A ne odmaramo se uopšte. To je tako težak posao pa ti uopšte ne preporučujemo da se bakćeš sa time. Sve u svemu, mani se igračkih novina. (valjda smo ga ubedili)

Turnir

Svemoćni ScreenFune, pozdrav! Evo ti pišem po prvi put i zapravo se ne nadam da ćeš objaviti moje pismo. Ali ako hoćeš, ignoriši prethodnu rečenicu pa možemo reći ovako: pozdrav ScreenFune, pišem ti po stoti put, bla bla bla...

E, pošto sam obezbedila mesto na stranama "A sad malo vi" da pređem na stvar.

Čitala sam o onom turniru na kome će se igrati samo fudbal. Htedoh da se prijavim, ali posle pomislih "šta ću ja tamo kad ne znam ni da "instaliram" FIFU?!". Ali sam videla da će se i ubuduće održavati turniri na kojima će se igrati i druge igre sem dosadnog fudbala (mislim, stvarno ne razumem kako im ne dosadi da 90 minuta bleje u televizor i gledaju prvenstvo). Zanima me da li ćemo na turniru moći da igramo Tomb Raidera? Veliki sam fan TR serijala i zaista bih volela da uživam na turniru dok prelazim TRA,TRL,TRU... A videla sam da je i nagrada primamljiva, čini mi se PSP, a ionako ne mogu da ga dobijem na onim vašim nagradnim igrama, a on mi se baš sviđa. Pa, nadam se da ćete mi odgovoriti jer vam pišem po "stoti put" bla, bla, bla...

Andrijana

ScreenFun: A zašto bi morala da znaš da igraš "Fifu" da bi se takmičila na turniru? Ceo turnir zamišljen je kao zabava za sve nas i neće tamo biti samo suvi profesionalci, već i gomila sveta koji će da se oproba pa možda nešto i osvoji. Dakle, dođi 14. marta u DeltaCity na turnir, prijavi se na licu mesta i nikad se zna šta sve može da se dogodi. Poenta svega je dobra zabava i druženje... a moći ćemo da pijemo i Fantu za dž. :)

Antivirus za igrače

Imam BitDefender Total Security 2009. Da li mogu da instaliram Gamers Security da mi radi zajedno sa Total Securityjem (pošto ne idu dva antivirusa na jedan PC). Da li je ovo kao dodatak ili...?

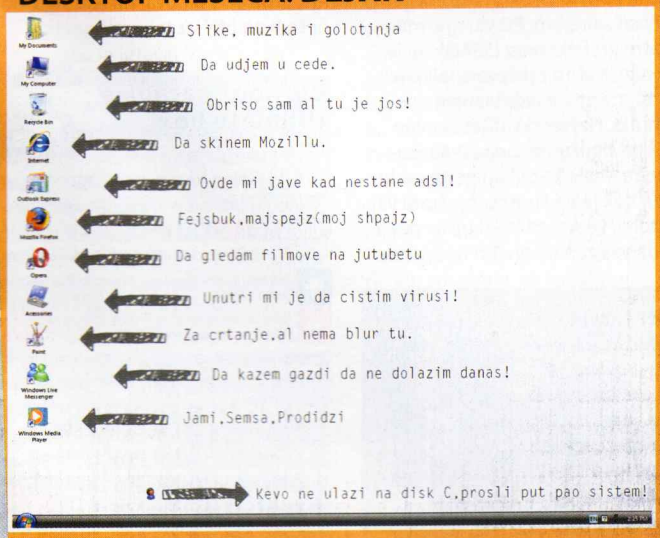
Nenad

ScreenFun: Ako želiš da unaprediš svoj Total Security 2009 antivirus, onda možeš da instaliraš BitDefender GameSafe verziju ovog programa. Nedavno se pojavila i specijalna verzija Nortona za igrače – Norton AntiVirus Gaming Edition, koji ne prekida igrače raznim alarmima i dosadnim porukama, a aktivira se svaki put kada je Windows u full screen modu. Mi obično volimo da "ubijemo" antivirus kada igramo igre, da ih ne bi usporavao, ali ovo ne preporučujemo neiskusnima. Ovim smo samo hteli da kažemo da smo mi kao iskusni... :-)

Koga je pogodila munja?

ScreenFun je u saradnji sa kompanijom Extreme CC poklonio USB hab **Bojanu Stevandiću** (0641156xxx), majicu **Stefanu Aćimoviću** (0645802xxx) i postere **Vojislavu Ristiću** (0645890xxx) i **Nemanji Vujoviću** (0648317xxx). Mole se nagrađeni da se jave redakciji radi preuzimanja nagrade.

DESKTOP MESECA: DEJAN



desktop@screenfun.rs

Pišite nam!

Imate nešto da nam kažete, predložite ili pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo i, ukoliko ono bude proglašeno za pismo meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: Bravo ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

pc ps3 360

Online trke za osam igrača jesu ono najbolje što može da ponudi Burnout

BURNOUT PARADISE ULTIMATE BOX

Sudeći po debiju, Burnout serijal će imati sjajnu budućnost na Windows platformi

Burnout Paradise je još uvek aktuelna igra iako je objavljena pre više od godinu dana. Glavnu zaslugu za to ima vredna ekipa iz Criteriona koja je do sada uradila veliki broj besplatnih proširenja, uključujući nove automobile, smenu dana i noći kao i nove modove. Sve ovo je integrisano u Ultimate Box koji pored toga uključuje i DLC u obliku Party Packa.

Naglasak u Burnoutu jeste na izuzetnoj brzini i eliminaciji protivnika na stazi. S obzirom na to da je u pitanju prvo next-gen izdanje, Paradise je uneo veliki broj novina u odnosu na svoje prethodnike za PS2 i Xbox, od kojih je sigurno najveća prelazak sa klasičnih odvojenih staza u okruženje izmišljenog Paradise Cityja. Naravno, to znači da među trkama više nema toiike tematske raznolikosti, ali vam se sa druge strane pruža i prilika da se potpuno slobodno vozikate i sami birate trke u kojima želite da se okušate. S obzirom na to da ne postoji nikakva priča, vaš osnovni cilj je da pobedama osvajate nove vozačke licence koje vam otvaraju dodatne automobile, podeljene u ukupno tri klase specijalizovane za brzinu (speed), kaskaderske manevre (stunt) ili demoliranje konkurenata (aggression). Ovo i nije toliko teško, ali ćete to shvatiti tek kada se barem donekle upoznate sa gradom. Na početku duže trke mogu da budu problem baš zbog toga navigacija nije baš sjajna, a za prečice niste sigurni da li će vam pomoći da se nađete ispred svojih rivala, ili će vas odvesti u potpuno suprotnom pravcu. Odličan kontrolni sistem sjajno je prebačen na PC, pa je zbog svoje jednostavne prirode, igra vrlo upotrebljiva čak i na tastaturi. Očekivano, Ultimate Box je najzabavniji u multiplayeru jer nudi mnogo sadržaja za više učesnika. Osim neobavezne vožnje i trka, kao najzanimljiviji, čini seChallenge mode, u kojem postoji čitava serija zadataka namenjenih za od dva do osam igrača. Jedini realni nedostatak odnosi se na nemogućnost chatovanja, već se komunikacija između učesnika odvija isključivo putem mikrofona.

Sa zadovoljstvom možemo da

Navigacija kroz grad mogla je biti malo bolje osmišljena

konstatujemo da je Ultimate Box fantastično optimizovan i omogućava čak i vlasnicima single core procesora i starijih grafičkih karata (tipa 7300 GT) da se relativno udobno igraju, dok na novijim mašina sa GPU-om ranga 8800 GT frame rate nikada ne pada ispod idealnih 60 fps, čak i u vrlo visokim rezolucijama sa antialiasingom. PC verzija ima i dodatni grafički mod (SSAO), ali je on neverovatno zahtevan, iako ne donosi bogzna kakva vizuelna poboljšanja. Najveći kvalitet zvučne podloge sigurno se odnosi na izuzetno realne efekte koji prate svaki sudar, dok je na suprotnoj strani vaš voditelj – DJ Atomica – koji će pokušati da vas zabavi svojim besmislenim komentarima. Nažlost, igra ne dozvoljava ubacivanje sopstvenih pesama za razliku od PS3 verzije.

Prošireno izdanje Burnouta predstavlja obavezan dodatak kolekciji svakog ljubitelja arkadnih vožnji. Criterion je već najavio da ove godine planira veliki broj novih proširenja, što znači da ovaj naslov sigurno neće brzo otići u zaborav.

Teško da ćete pronaći igru sa spektakularnijim sudarima

Burnout paradise Ultimate box

ŽANR: trkačka
IZDAVAČ: Electronic Arts
BROJ IGRAČA: 1-8
TERMIN: 6. februar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,8 Ghz, 1 GB RAM, 7300 GT ili ATi ekvivalent

+ Sadržinski izuzetno bogata igra, sjajan multiplayer, odlična optimizacija za PC.

- Nema custom soundtrack opcije za PC, konfuzni meniji, trke nisu preterano raznovrsne...

GRAFIKA: Nije baš najlepša vožnja koju smo videli, ali ima svog šarma. Dizajn grada je dobar, a automobili i sudari izgledaju odlično. 4+

GAMEPLAY: Single player trke mogu da dosade, ali je mod za više igrača veoma zabavan. 4+

ZAKLJUČAK: *Ako je prvi utisak najvažniji, onda Burnout ima sjajnu budućnost na Windows platformi.* 4+

Plamena linija u donjem levom uglu ekrana je "gansta meter" koji omogućava bullet-time efekat

50 CENT: BLOOD ON THE SAND

Šuter za sve prave ljubitelje gangsta repa sa 50 Centom u glavnoj ulozi

50 Cent demonstrira krajnji disrespekt prema drevnim arheološkim iskopinama

Curtis James Jackson III, američki reper poznatiji kao 50 Cent, imao je igrački "debi" u 50 Cent: Bulletproof, akcionoj igri prosečnog kvaliteta izdatoj 2005. godine u verzijama za PS2 i Xbox konzole. Njegov sledeći interaktivni projekat, osmišljen za novu generaciju konzola, u svakom pogledu ispao je mnogo bolji. Blood of the Sand predstavlja igru koja uspešno prevazilazi sindrom naslova sa jakom licencom i jadnim gameplayom.

Jedna od najpohvalnijih stvari koja se može reći o igri jeste specifični, neozbiljni "ton" koji se provlači od početka do kraja: činjenica da samu sebe ne shvata previše ozbiljno najevidentnija je u slučaju zapleta koji objašnjava i opravdava talas sludog nasilja. 50 Cent i njegov bend bivaju zavrnuti za honorar prilikom gostovanja u neidentifikovanoj zemlji Trećeg sveta (podseća na Somaliju): promoter im umesto 10 miliona dolara daje lobanju ruske plemkinje optočenu dijamantima, koju banda lokalnog warlorda krade vrlo brzo posle isplate. 50 Cent i ekipa, besni i napaljeni, rešavaju da stvari uzmu u sopstvene ruke, nađu Kamala, lidera bande, likvidiraju ga i oslobode svoju lobanju. Kroz petnaestak nivoa, gospodin 50 i odabrani član G-Unita, koji će vam služiti kao borbeni asistent, proći će sito i rešeto, ubiti nekoliko hiljada krimosa, psovati kao kočijaši na kreku i slušati sopstvenu muziku u bekgraundu...

Blood of the Sand je klasična pucačina iz trećeg lica, u kojoj ćete koristiti sistem zaklona (Gears of War), i u kojoj se akcija, odnosno, ubijanje, konstantno prepliće sa sistemom bonusa, gotovo identičnog onome iz The Cluba: tokom igre neprekidno ćete dobijati vremenski vrlo ograničene mini-zadatke (ubij X protivnika određenog tipa za Y sekundi, itd.) čije vam ispunjavanje donosi poene i borbene bonuse nalik na eksplozivnu municiju za pištolj. Svaki nivo je, pored protivnika, pun i skrivenih lokacija i artefakata nalik na postere i mete, čije vam pronalaženje takođe puni skor. Za razliku od The Cluba, skupljanje poena ovde je krajnje sekundarno odličnо skriptovanoj akciji, tako da se nećete nervirati ako ne uspete da ih ostvarite/pronađete: 50 Cent i njegov pratilac, u toku borbe i u njenim pauzama konstantno lupetaju, psuju i komentarišu situaciju, što igri daje prilično životan karakter. Stvari zbog kojih se isplati malo više potruditi jesu drvene kutije sa kešom, koji pored kupovine novog oružja (inače, drastično su efikasnije od osnovnih modela koji ispadaju od protivnika), možete investirati i u pazar melee borbenih poteza (nije previše korisno), kao i pakete uvreda! Da, pakete uvreda. Iako imaju čisto kozmetički karakter, "taunt packages" predstavljaju urenebesno smešni dodatak igri i najveći razlog da prevrnete svaki kamen u pokušaju lociranja keša koji nikada nećete imati dovoljno za sve.

Blood of the Sand odlična je akciona igra, kojoj 50 Centov soundtrack i gangsta rep persona dođu kao čisti bonus za fanove.

Ubijanje, razaranje i paljevina... još jedan radni dan za našeg gangsta repera

Yo my niggah, bounce away or become my bitch yo

50 Cent: Blood on the Sand

ŽANR: pucačka igra
IZDAVAČ: Swordfish Studios/THQ
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 24. februar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 16:9, 1080p, DS 5.1, Xbox Live!, PS Network

+ Brza i eksplozivna akcija, solidna grafika, 50 Centov soundtrack i psovanje (za one koji to vole).

− Kratka i nedovoljno ambiciozna igra, 50 Centov soundtrack i psovanje (za one koji to NE vole).

GRAFIKA: Efekti eksplozija, rag-doll animacije i nasilja su fantastični; linearno okruženje i nekoliko nemaštovito dizajniranih nivoa grafički segment igre vuku pomalo nadole. 4+

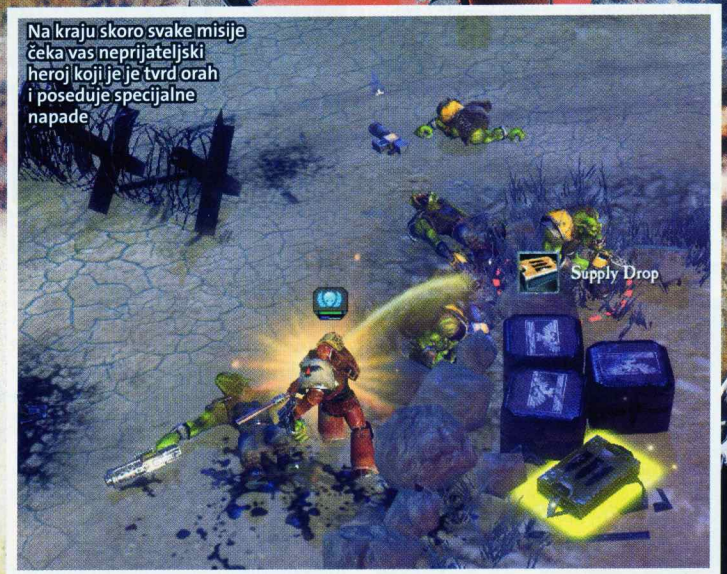
GAMEPLAY: Gears of War + The Club + Gansta Rap = 50 Cent: Blood on the Sand. Ya know what 'm sayin'? 4

ZAKLJUČAK: *Igra od koje niko nije očekivao previše iznenađuje kvalitetom na polju grube, nedestilisane i politički nekorektne zabave.* **4**

Tekst: Stojan Karamatijević

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR II

Niko i ne sluti da se iza napada orkova na planetu Calderis krije mnogo opasnija pretnja



Na kraju skoro svake misije čeka vas neprijateljski heroj koji je je tvrd orah i poseduje specijalne napade

Force Commander je ekspert za borbu prsa u prsa i pravo je uživanje posmatrati ga kako eliminiše protivnike

Orkovi baš i nemaju smisao za estetiku, ali Deff Dred jedinici to nije ni bitno dokle god može da seje smrt u protivničkim redovima

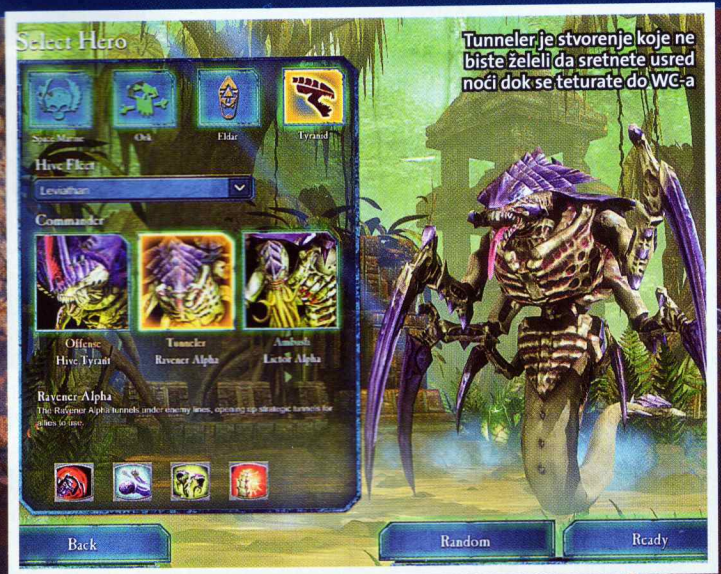
Orkovi sa raketama pričvršćenim na leđima deluju prilično smešno, ali su efikasne šok trupe

Nakon tri veoma dobre ekspanzije za prvi deo, dugo iščekivani nastavak je konačno stigao. Već u najavama se moglo videti ogromno poboljšanje na polju grafičkog enginea, što je i bila najveća zamerka ekspanzijama. Druga stvar koja je obradovala sve fanove ovog serijala kao i Warhammer 40K univerzuma je uvođenje jedne od najinteresantnijih rasa, Tyranida.

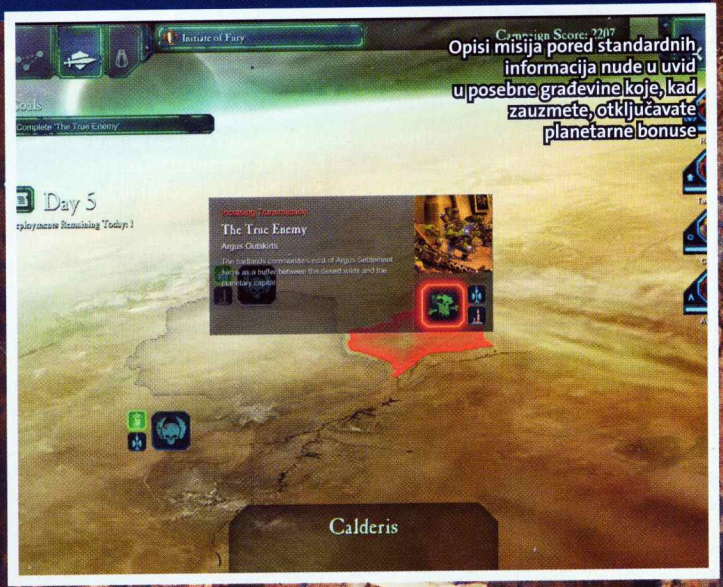
Prilikom pokretanja kampanje, u startu ćete primetiti da tu nešto nije kako treba. Nema izgradnje baze, nema regrutacije novih jedinica, sve što imate na raspolaganju jesu odredi sa kojima ste započeli misiju i eventualno neki odred koji vam se usput pridruži. Ovo nije nužno negativna stvar pogotovo ako ste fan akcionog RPG žanra. U svakoj misiji možete voditi samo četiri odreda od kojih je jedan vaš komandant i glavni junak. Svaki odred ima vođu koji ima svoje osobine, skuplja iskustvo i napreduje po nivoima. Kroz nivoe sakupljate i razne predmete koje nakon završetka misije možete opremati svojim likovima. Kako likovi napreduju po nivoima otključavaju im se nove specijalne osobine i moći koje možete koristiti u toku misija. Predmete koje skupljate dele se na opremu (oklopi i oružje) i prateću opremu (granate, medikit i slično). RPG doživljaju svakako doprinosi i činjenica da na kraju većine misija morate ubiti glavnog heroja koji je mnogo teži od standardnih jedinica. Ovakav način igranja kampanje daje potpuno novi pogled na igru, ali se neće svideti fanovima klasičnog RTS žanra.

Veliki nedostatak je to što posle izbora od devet rasa u poslednjoj ekspanziji za prvi deo ovde imate mogućnost da igrate kampanju samo sa Space Marines, dok u skirmish okršajima i multiplayeru možete igrati i sa rasama: Eldar, Orks i Tyranid. Izbor od četiri rase deluje malo u odnosu na devet, ali i prvi deo je startovao na sličan način pa je ekspanzijama proširen izbor. Priča u kampanji nije baš svetlija tačka, ali sakupljanje novih predmeta, otključavanje novih specijalnih moći i modifikovanje vaših odreda je ono što će vas motivisati da nastavite dalje i završite kampanju koja i nije tako kratka. Kampanju je moguće igrati i u kooperativnom režimu sa još jednim igračem.

Skirmish borbe i multiplayer svakako će vam pružiti potpuno drugačiji osećaj. Ovaj segment igre je više RTS orijentisan. Ovde imate na raspolaganju glavni štab u kojem proizvodite jedinice, a resurse sakupljate zauzimanjem određenih lokacija na mapi. Pobedu ostvarujete osvajanjem posebnih lokacija koje generišu Victory poene. Pored dva osnovna resursa postoji i treći pomoću kojeg aktivirate globalne moći, a skupljate ga tako što ubijate protivnike. Ako na sve ovo dodate i mogućnost modifikacije odreda i heroja raznim predmetima i specijalnim moćima, kao i to da na početku borbe osim rase birate i jednog od tri vrste heroja, dobijate stvarno gomilu taktičkih opcija. Svaki od ponuđenih heroja ima specifičnu namenu, pa, na primer, Space Marine Apothecracy omogućava regenaciju svih savezničkih jedinica i ima mogućnost lečenja i poboljša-



Tunneler je stvorenje koje ne biste želeli da sretnete usred noći dok se teturate do WC-a

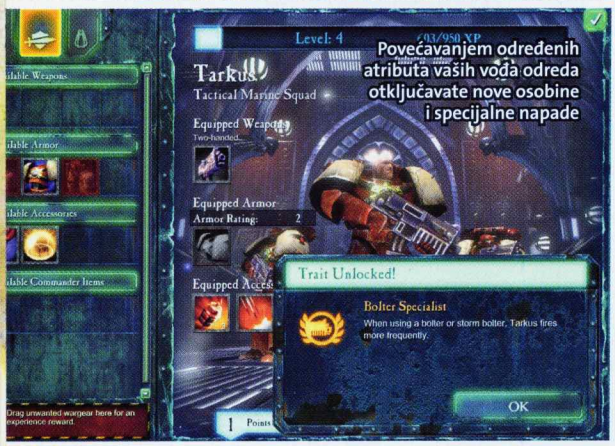


Opisi misija pored standardnih informacija nude u uvid u posebne građevine koje, kad zauzmete, otključavate planetarne bonuse

pc

POČETAK RATA

Warhammer 40.000: Dawn of War izašao je u septembru 2004. godine, a od tada su usledile tri ekspanzije: **Winter Assault** (2005), **Dark Crusade** (2006, BSF #19, ocena: 5) i **Soulstorm** (2008, BSF #36, ocena: 4+). Nakon odlične prodaje igara, usledio je logičan potez THQ-a: Dawn of War 2.



nja borbenih osobina svojih jedinica, Eldar Warlock je ofanzivac koji magijama zasipa protivničke jedinice dok je Tyranid Lictor Alpha stealth jedinica koja napada iznenađene protivnike svojim ogromnim kandžama i demoriše ih. Zasad postoji mali broj multiplayer mapa (sve su predviđene kao 1vs1 i 3vs3), ali i sa malim brojem mapa kada uzmete u obzir sve kombinacije rasa i heroja, različite načine za unapređivanje jedinica i heroja, kao i opremanje raznim predmetima, mnogo će vremena proći dok ne isprobate sve taktičke opcije i mogućnosti. Treba spomenuti da jedinice možete postavljati u zaklone radi bolje zaštite kao i to da možete zauzimati objekte kao što su kuće radi taktičke prednosti u odbrani.

Što se tiče tehničkih detalja, može se reći da je igra pravi dragulj. Grafika je izuzetno kvalitetna, zvukovi u igri veoma dobro doprinose ukupnoj atmosferi, a prateća muzika održava tenziju prilikom okršaja. Iako vam to nije praktično po pitanju igranja, maksimalni zum omogućiće vam da vidite koliko borbe, u stvari, deluju živo. Kada vidite kako Force Commander obara protivnika na zemlju i zatim mu iz skoka zabada mač u grudi ili kako Lictor Alpha trese beživotno telo na vrhu svojih ogromnih kandži, shvatićete koliko je truda uloženo u ovu igru. Svaka jedinica ima pregršt specifičnih poteza koji se razlikuju u zavisnosti od protivnika sa kojim se bore. Jedinice su detaljno urađene tako da prilikom maksimalnog zuma možete videti i neke najsitnije detalje kao što su delovi rđe na oklopu Dreadnoughta i slično.

Iako Dawn of War 2 ima svojevrsnu krizu identiteta, najviše zbog želje da se privuku igrači iz dve različite sfere, može se reći da su oba segmenta veoma dobro odrađena i da će i jedni i drugi biti zadovoljni onim što se nudi. U svakom slučaju ako uzmemo u obzir razvoj prvog dela, možemo očekivati ozbiljne izmene u budućim ekspanzijama u zavisnosti od reakcija igrača.

Dawn of War 2

ŽANR: RPG/RTS
IZDAVAČ: THQ
BROJ IGRAČA: 1-6
TERMIN: 18. februar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3.2 GHz, 1 GB RAM, 6600GT/ATI X1600 sa 128 MB

\+ Fantastična grafika i zvuk, mogućnost unapređivanja odreda i heroja, predmeti

\- Kampanja za samo jednu rasu, izbor od samo četiri rase

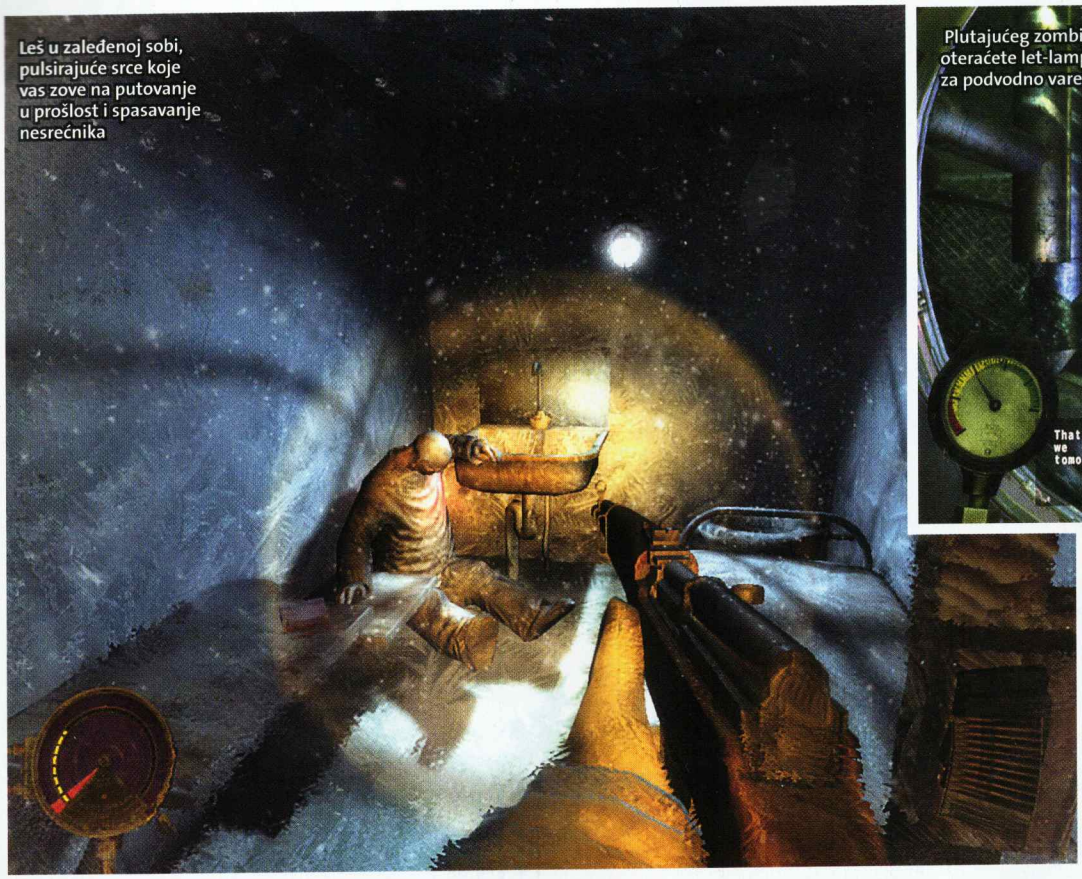
GRAFIKA: Grafički engine je fantastičan, svi likovi su detaljno prikazani, borbe su pune varijacija, a okolina koja se može uništavati je veliki plus. 5

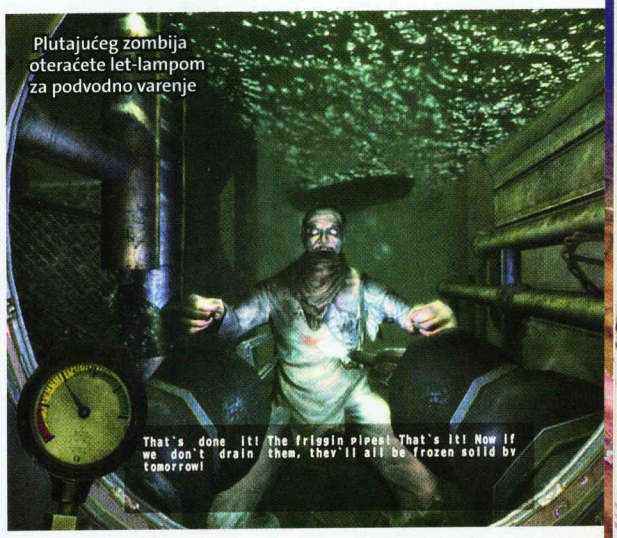
GAMEPLAY: Kampanja je zanimljiva zbog želje za otkrivanjem novih predmeta i osobina, a skirmish bitke obiluju taktičkim opcijama. 4+

ZAKLJUČAK: *Iako igra ima svojevrsnu krizu identiteta, radi se o veoma kvalitetnom naslovu koji je odlična osnova za dalje ekspanzije.* 5-

CRYOSTASIS

Ruski nuklearni ledolomac zaglavljen u arktičkom ledu krije zastrašujuću tajnu


Leš u zaleđenoj sobi, pulsirajuće srce koje vas zove na putovanje u prošlost i spasavanje nesrećnika



Plutajućeg zombija oteraćete let-lampom za podvodno varenje

Cryostasis po mnogo čemu predstavlja jedinstven naslov, igru koja kombinuje elemente pucačine iz prvog lica, avanture i survival horrora, ali je ipak ne možemo kompletno definisati ni kroz jednu od te tri kategorije. Smeštena u ledena prostranstva blizu Severnog pola, igra vas stavlja u ulogu Aleksandra Nestorova, sovjetskog meteorologa poslatog da istraži prekid radio kontakta sa "Severnim vetrom", starim nuklearnim ledolomcem na poslednjoj operaciji pre slanja u staro gvožđe. Naš junak uleće u snežnu oluju neposredno pre ukrcavanja, ostaje bez opreme i saonica sa psima, i poslednjom snagom uspeva da se dokopa gigantskog broda zarobljenog u ledu. Tu počinje odiseja koja (bukvalno) ledi krv u žilama.

Protivnik koji će vas pratiti od početka do kraja igre jeste hladnoća: unutrašnjost broda zamrznuta je većim delom, struje i svetla nema, a telesna temperatura, koja ovde predstavlja liniju zdravlja (hit poene u sličnim igrama), konstantno će vam opadati. Kružni termometar u donjem levom uglu ekrana poseduje skale za pokazivanje spoljnje i unutrašnje temperature, s tim da je druga zavisna od prve, i da će se automatski smanjivati u skladu sa njom. Reaktiviranjem brodskih sistema nalik na generatore, podizaćete spoljašnju temperaturu u bližoj okolini aktivirajući mašineriju i lampe pomoću kojih se možete ugrejati (pritiskom na desno dugme miša). Neki delovi broda toliko su hladni da bukvalno onemogućavaju disanje, a besciljno motanje po njima zamrznuće vas za manje od minuta. Vrlo brzo ćete naleteti na svog prvog zombija, "izmenjenog" člana posade "Severnog vetra" čiju gorku sudbinu ćete postepeno saznavati u toku igre. Borba sa ovim groteskним kreaturama biće prilično izazovna dok se ne dokopate prvog primerka vatrenog oružja: mlaćenje sekirom ili odvaljenim metalnim ventilom veoma je neprecizno, a sam Aleksandar se (valjda zbog hladnoće) izuzetno sporo kreće i još sporije udara. Kada konačno dobavite pušku (i kasnije snajper, automat i još nekoliko drugih pucaljki), situacija će se izmeniti nabolje, ali će vas globalni nedostatak municije sprečiti da se u borbi ponašate iole raskalašno.

Aktiviranje mentalnog eha propraćeno je psihodelično obojenim efektom

Probijanjem kroz palube ledolomca povremeno ćete nailaziti na leševe u čijim grudima pulsira nekakav crveni marker. On zapravo predstavlja signal za aktiviranje mentalnog eha, Aleksandrove parapsihološke osobine koja može da vam omogući da se iz perspektive dotičnog mrtvaca vratite u prošlost i sprečite okolnosti koje su dovele do njegove smrti. Ovo vam, pored otvaranja prolaza za dalje napredovanje, komad po komad, popunjava slagalicu dešavanja koja su dovele do katastrofe čije vas posledice okružuju sa svih strana i predstavlja odličnu ideju, kako sa narativne, tako i sa gameplay strane.

Najveći problem sa Cryostasisom jeste grozomorna hardverska zahtevnost, koja je u stanju da na kolena baci i najjače PC konfiguracije. Iako su efekti leda, snega i atmosferskih uslova u globalu sjajni, nisu toliko sjani koliko se 3D endžin čini neoptimizovanim.

Cryostasis

ŽANR: FPS/Survival horor
IZDAVAČ: Action Forms/Aspyr
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 12. februar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, 6600/ 9800Pro

\+ Odlična horor atmosfera; jedinstvena gameplay mehanika

\- Nerealno visoka hardverska zahtevnost; trapavo urađena borba; loša lokalizacija igre na engleski...

GRAFIKA: Efekti zamrzavanja, otapanja, izmaglice i olujnog vetra su sjajni, ali su u stanju da zadave čak i najjači računar. 4

GAMEPLAY: Sistem održavanja telesne toplote i mentalni eho su odlične gameplay ideje, negativno kompenzovane sporošću igre i loše odrađenom borbom. 4-

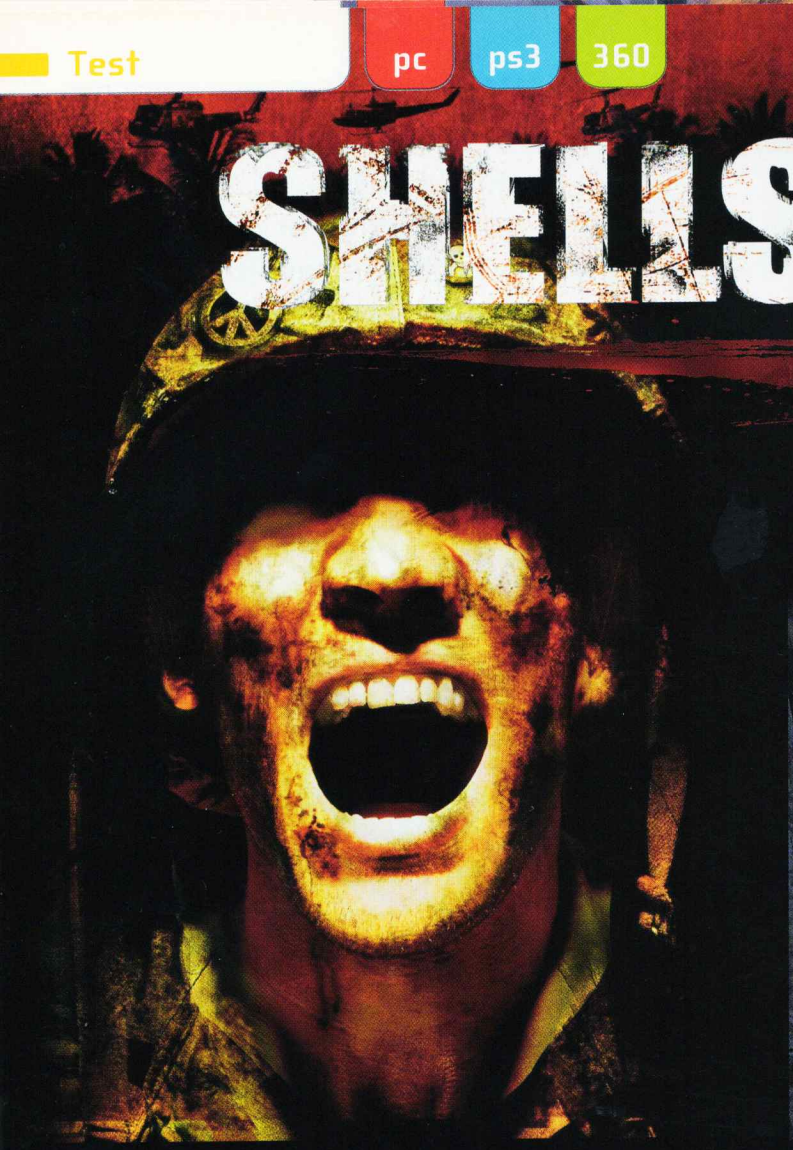
ZAKLJUČAK: *Kao i svaka ruska igra, i Cryostasis je naslov pun ekstremno dobrih i ekstremno loših stvari, ali je krajnji količnik osobina ipak natprosečno pozitivan.* **4-**

Tekst: Stojan Karamatijević

pc ps3 360

SHELLSHOCK 2
BLOOD TRAILS

Tajni eksperimenti sa virusom u džunglama Vijetnama koji vojnike pretvara u zombije, a igrače baca u očaj



Magla, noć, zombiji, puška. Konačno rešenje: Shellshock smaranje

U vreme kada su igračku scenu preplavile igre sa tematikom rata u Vijetnamu, pored izuzetno kvalitetnog naslova Vietcong pojavila se i igra Shellshock. Najavljena je kao veoma brutalna i puna psovki i osim toga nije ni imala mnogo šta da ponudi. Bila je to samo još jedna u nizu prosečnih pucačina koju biste odigrali ako baš nemate ništa drugo da igrate. Četiri godine kasnije pred nama je nastavak ove igre koji je još gori od svog prethodnika.

Shellshock 2 stavlja vas u ulogu mladog vojnika prebačenog u specijalnu četu umešanu u neke tajne operacije, to jest, eksperimente sa virusom koji vojnike pretvara u nešto slično zaraženim osobama iz filma "28 dana". U pitanju je neka vrsta zombija koji napadaju sve na šta naiđu. Zamišljeno kao oružje koje će okončati rat u Vijetnamu, eksperiment pod nazivom Whiteknight otrgao se kontroli. Pobijen je odred koji je poslat da izvidi situaciju, a jedini preživeli je brat glavnog junaka koji je i sam postao zombi. Dakle, prilično glupav i nemaštovit zaplet.

Sama igra predstavlja povratak u prošlost pucačina ako sudimo po grafičkim kvalitetima. Grafika u igri ukazuje na manjak budžeta ili manjak kvalitetnih dizajnera ako se ima u vidu da su i neke starije igre izgledale mnogo bolje. Smešno je i to da i pored loše grafike igra ima prilično visoke zahteve po pitanju minimalne konfiguracije. Nivoi nisu preterano šaroliki i svode se na malo trčanja, pokoju animaciju sa savezničkim vojnicima koji ubrzo ginu i odbijanje nekoliko talasa protivnika na predodređenim lokacijama. Protivnici nisu upoznati sa pojmom veštačka inteligencija i poznaju samo dve rutine: postavljanje na određenu lokaciju i pucanje u vašem pravcu ili istrčavanje na nišan. Naravno, ovo ne deluje tako strašno, ali u pitanju su napadi u talasima i vojnici se uvek postavljaju na iste pozicije, tako da već posle prvog talasa znate odakle će iskočiti i gde će se sakriti. U većini slučajeva imate na raspolaganju i teški mitraljez koji efikasno eliminiše vojnike i zombije, ali brzo troši municiju i težak je za kontrolu. Kad smo već kod kontrola, one su veoma trome, a oružje predstavlja mini-košmar. Kao prvo, teško je naciljati protivnika, pogotovo ako se uzme u obzir nekvalitetna grafika i neupadljivi sprajtovi vojnika sakrivenih u žbunju ili iza neke prepreke zbog čega ih je nekad nemoguće primetiti, a kao drugo, punjenje traje izrazito dugo. Ako dodate i to da sve oružje, granate i municiju morate ručno prikupljati pristikom na određeni taster, dobijate prilično bizarnu situaciju. Ipak, na svu sreću, glavni junak ili nosi pet pancira na sebi ili je neka vrsta superheroja jer može da podnese veliki broj pogodaka. Mora se napomenuti da, iako su protivnici izuzetno glupi, skoro nikad ne promašuju bez obzira na prepreke i udaljenost. Svaku od sekvenci sa odbranom položaja završavate posle određenog broja ubijenih protivnika ili nakon što pređete preko neke nevidljive linije. I tako ukrug kroz deset kratkih nivoa.

I pored toga što je igra prilično kratka, čemu doprinosi i odsustvo bilo kakvog režima multiplayera, trebaće vam mnogo živaca i jak stomak da završite igru (i to ne zbog krvavih scena u igri). U svakom slučaju, topla preporuka je da zaobiđete ovaj naslov u veoma širokom luku.

Čekaj, hteo sam da ti kažem kako se igra deinstalira!

Shellshock 2: Blood Trails

ŽANR: pucačina
IZDAVAČ: Eidos
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 24. februar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PSP NDS PS2
ZAHTEVI: CPU 3.0 GHz, 1 GB RAM, 256 MB grafička, DX 9.0c

\+ Nadljudski trud da se pronađe pozitivna strana ovog naslova nije urodio uspehom.

\- Sve što ima veze sa ovom igrom govori protiv nje.

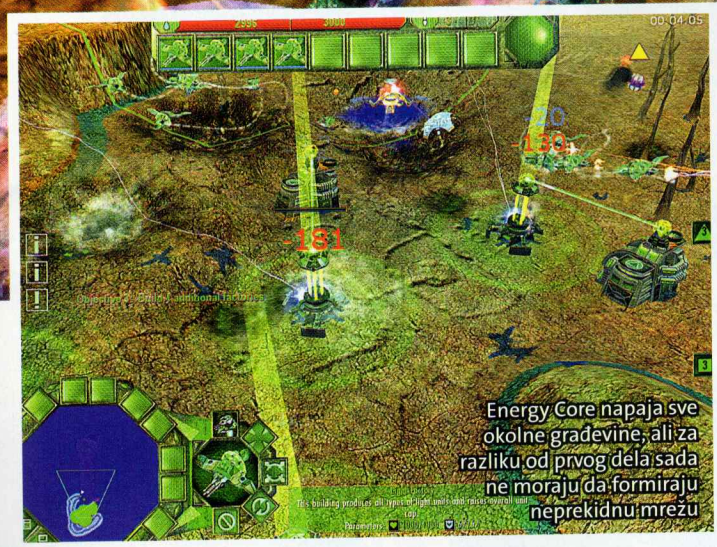
GRAFIKA: Da se igra sa ovakvom grafikom pojavila za PS2, još bi možda i dobila prosečnu ocenu. 2

GAMEPLAY: Igrivost je nešto što nije uzeto u obzir prilikom kreiranja ove igre pošto je sve samo ne zanimljiva. 2

ZAKLJUČAK: *Shellshock 2 je u svakom pogledu mnogo gori od svog prethodnika, što je i dokazano medijskom tišinom pre pojavljivanja ovog naslova.* 2

PERIMETER II: NEW EARTH

Ljudska rasa konačno je pronašla novi dom, ali čeka je izazov od kojeg zavisi njen opstanak



Kada se 2004. godine pojavila igra Perimeter, mnogi igrači nisu ni znali za ovaj naslov zbog siromašne medijske kampanje i najave. Ipak, nakon nekoliko minuta igranja moglo se lako zaključiti da se radi o veoma inovativnom i originalnom naslovu koji totalno razbija klišee standardnih real time strategija. Način izvođenja bio je nešto do tada neviđeno.

Ljudska rasa koja usled neuspelih eksperimenata sa interdimenzionalnim putovanjem uništava Zemlju, pokušava kroz dimenzije da pronađe novi dom. Usput budi neprijateljsku silu, nazvanu Scourge, koja uzima oblik najvećih ljudskih strahova. Vaš zadatak bio je da u svakoj od dimenzija konstruišete energetsku mrežu pomoću koje ćete sprovesti plutajući grad vaše rase u sledeću dimenziju i tako sve dok ne pronađete mesto koje ćete nazvati domom. Mnogi koncepti izvođenja ove igre smatrali su isuviše komplikovanim. Nažalost, u želji da igru približi široj populaciji igrača, razvojni tim drugi deo pretvorio je u još jednu generičku real-time strategiju. Čak je i upravljački interefejs prilično uprošćen. Doduše, postoje i dalje neki elementi iz prvog dela, ali to više nije to.

U drugom delu ljudska rasa pronašla je svoj novi dom (što se i vidi iz naslova), ali usput se podelila na dve frakcije. Ove dve frakcije sada vode bespoštednu borbu oko Nove zemlje. Glavna razlika između frakcija je to što Exodus mogu da opstanu samo na suvom, a Harkback u vodi.

Građevina koju ćete najviše koristiti je Energy Core pomoću koje možete da izdižete nivo terena ili da ga poplavite (u zavisnosti od frakcije koju vodite). Ipak, za razliku od prvog dela, ove građevine više ne moraju da formiraju mrežu, već ih možete podići bilo gde i one će napajati objekte koji se nalaze u njenom dometu. Ovo je, u stvari, i glavni razlog zašto je Perimeter II postao obična real-time strategija. Sada vam je cilj da izgradite bazu, naučite nove tehnologije, napravite gomilu jedinica i uništite protivnika pre nego što on uništi vas. Dosta inovativnih ideja iz prvog dela nije preneto u drugu. Tako su i jedinice preživele drastične promene. Umesto fluidnih jedinica koje su mogle da se spajaju u veće i jače, čime je strateški deo igre dobio potpuno novu dimenziju, ovde određene jedinice proizvodite u određenim fabrikama, a jedini tračak fleksibilnosti ogleda se u tome što jedinice možete transformisati iz zemljanih u vazdušne i obrnuto.

Pozitivna novina u igri je, svakako, super oružje koje možete nadograđivati ako na mapama pronađete i iskopate specijalne psy-kristale. Mogućnost detoniranja nuklearne eksplozije koja šalje razorne talase kroz zemlju i opcija da učinite svoje jedinice nevidljivim samo su neke od mogućnosti koje imate. Nedostatak ove novine jeste to što unapređivanjem ovih oružja ona postaju isuviše jaka čime se narušava balans u igri. Primera radi, ako imate sreće, jednu od misija možete završiti za manje od dva minuta detoniranjem unapređene nuklearne eksplozije u centru neprijateljske baze.

Šteta je što je tako originalan naslov pretvoren u nešto totalno obično. Trend pojednostavljivanja igara sve je prisutniji i mnogi naslovi pretrpeli su drastične izmene kako bi se privukla šira igračka populacija čime su izgubili onu nit koja ih je činila posebnim.

Sve jedinice grupisane su u odrede što umnogome olakšava kontrolu

Perimeter II: New Earth

ŽANR: real time strategija
IZDAVAČ: Strategy First
BROJ IGRAČA: 1-6
TERMIN: 13. februar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3.0 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600 sa 128 MB

\+ Teraformiranje terena, transformacija jedinica, super oružje...

\- Pojednostavljivanje svakog segmenta igre, loš AI protivnika, monotone misije.

GRAFIKA: Grafika je strogi prosek, a ako se uporedi sa izgledom prvog dela, deluje prilično generički i bledo. 3

GAMEPLAY: Iako se igra svodi na osnove real-time strategije, nekoliko zanimljivih elemenata svakako će vas držati neko vreme za računarom 3+

ZAKLJUČAK: *Perimeter II je bleda slika prvog dela i velika je šteta što je i ovakav naslov morao da podlegne sindromu neophodnog pojednostavljivanja.* 3+

Tekst: Vladislav Herbut

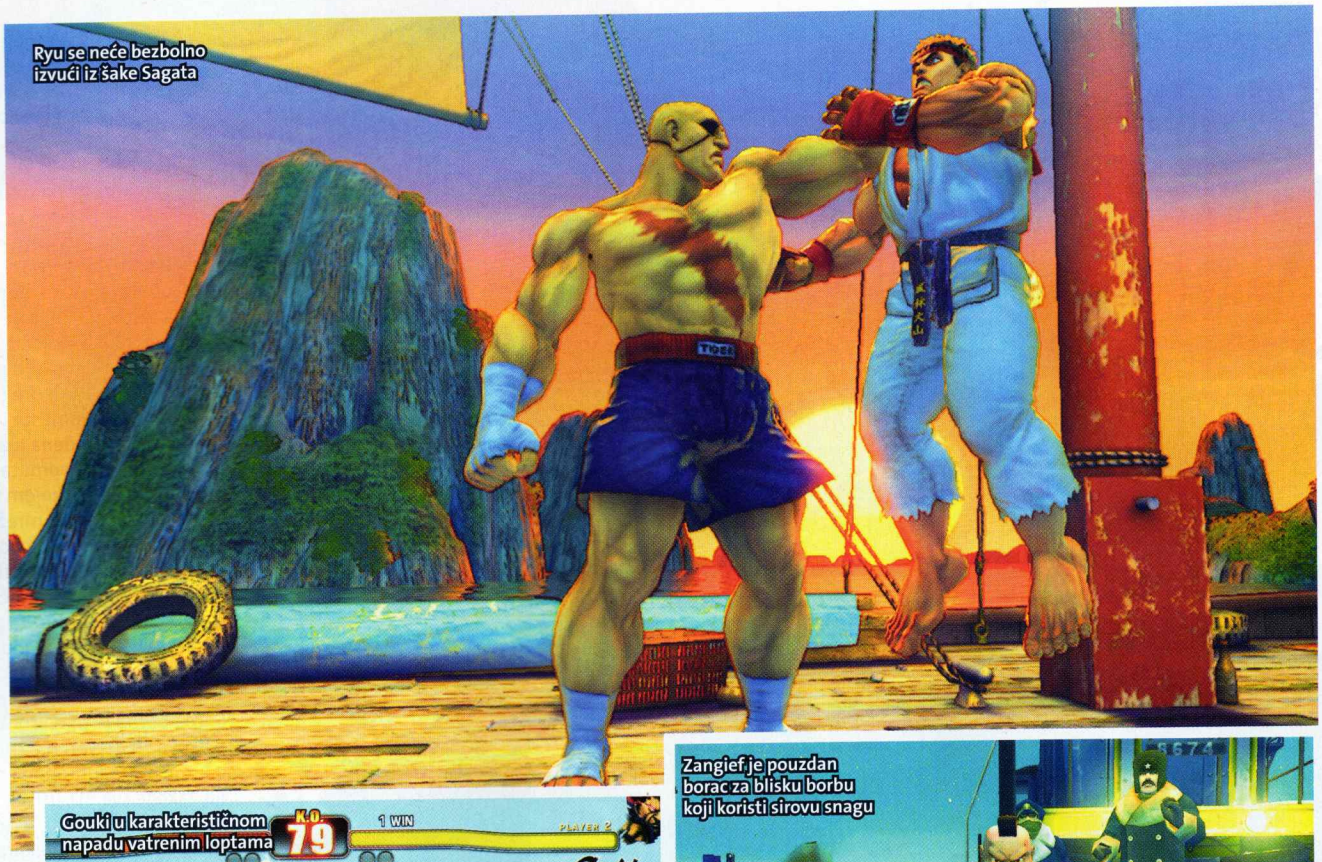
ps3 360

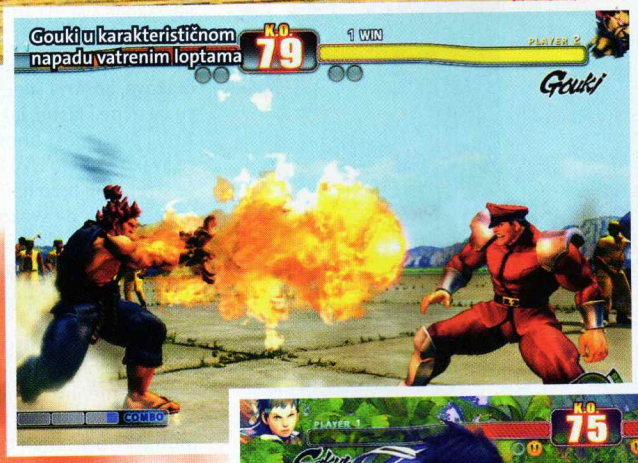
SCREENFUN AWARD

STREET FIGHTER IV

Legenda se vraća u fazonu stare škole i poziva sve igrače na preslišavanje – ko je tata uličnе tabačine?

Da bi se shvatio značaj Street Fighter serijala i da bi se neke stvari stavile u kontekst, potrebno je da se prvo malo podsetimo istorije, vremena kada su arkadne mašine neumoljivo izbijale novčiće iz džepova milionima junoša. Od 1991. do 1993. kao da je čitav svet video igara znao samo za jednu tabačinu: Street Fighter II, do tada neviđen grafički i igrački podvig, nastavak već po sebi vrlo popularnog izvornog Street Fightera. Sjaj grafike i glatkoća poteza koje su krasile arkadnu verziju tada su bili čudo neviđeno i ovo je bila jedna od najigranijih mašina svih vremena, a i kertridži za Sega MegaDrive prosto su leteli. Street Fighter II je glavni razlog što se tada u nas igranje na konzolama zvalo "da pikamo Segu", mada kasnije raznorazne Turbo, Alpha i Hyper verzije, za konsekutivne konzole, nisu imale ni približno toliku popularnost.

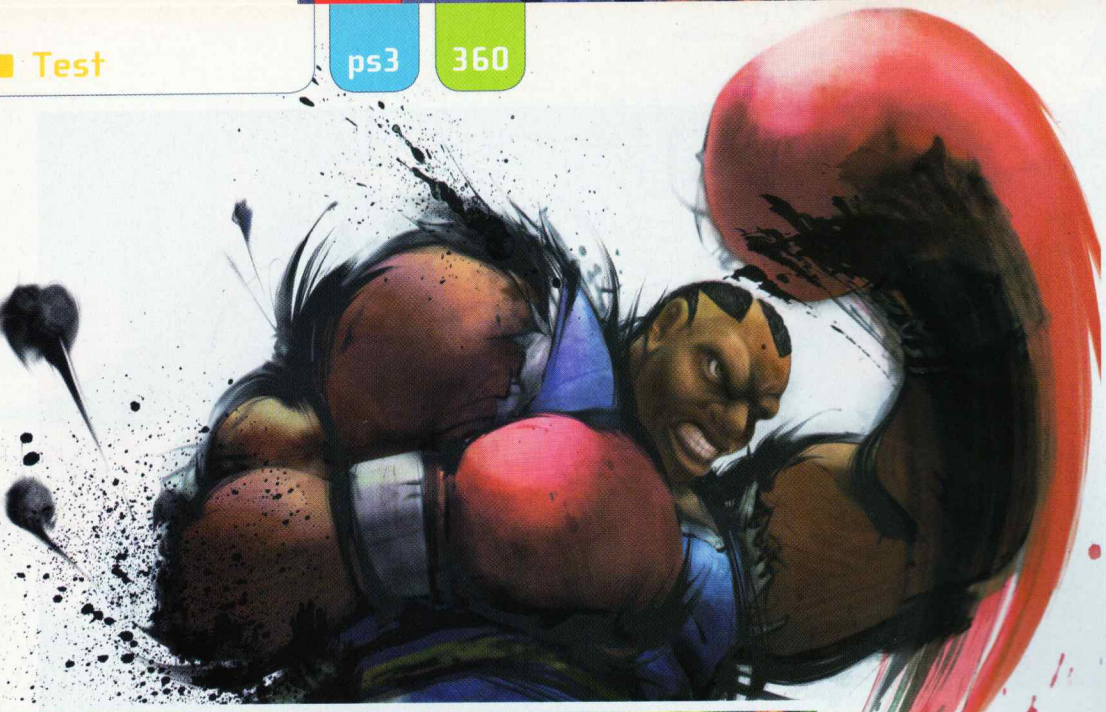


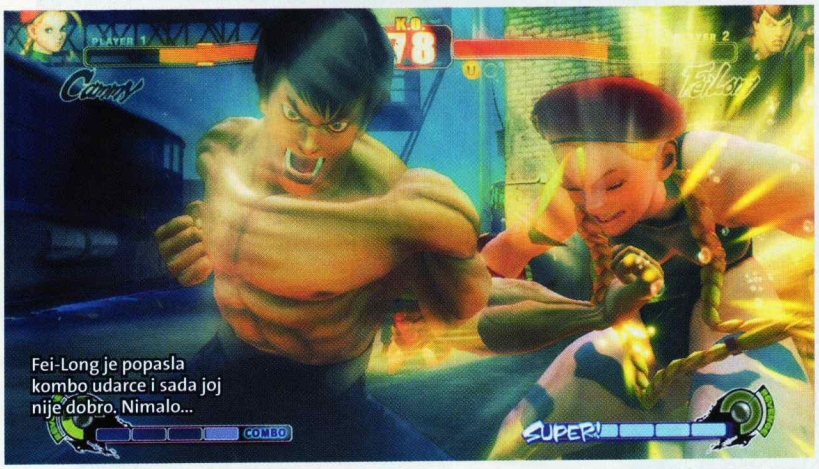


No, Street Fighter ostao je vrlo igran u arkadnim rupama, naročito u Japanu i Americi, što je serijal sasvim lepo održalo, do te mere da se danas opravdano smatra Capcomovim klasikom, delom identiteta te japanske kompanije. Zato je novi Street Fighter bio toliko očekivan od fanova i toliko dugo pripreman – trebalo je da u velikom stilu vrati serijal u arkade, ali i u naše domove. Arkadna verzija, koja se pojavila prošle godine, uspešno je uradila svoj deo, čak dotle da je entuzijastično naslovljavaju "spasiocem arkadnih mašina". Ali, Capcom ovim nastavkom želi, i u velikoj meri uspeva u tome, da na kućnim konzolama postavi svoju tabačinu rame uz rame sa najaktuelnijim 3D serijalima kao što su Virtua Fighter ili Soul Calibur.

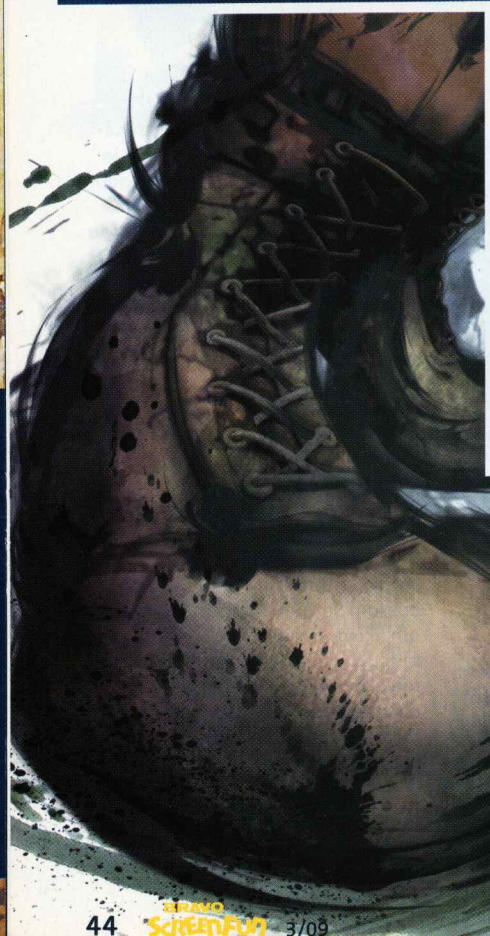
Ako ste ikada probali bilo šta slično Street Fighteru, odmah ćete se osećati kao kod kuće. Odabir režima je prvo što susrećete kada prođe podugačka i pržačka uvodna animacija, koja je, nažalost, samo šminka jer su svi ostali filmovi u igri, na početku i na kraju priče svakog lika, loši niskobudžetni crtaći. I meniji su prilično rudimentarno dizajnirani, kao da su tvorci želeli da vas odbiju od pomisli da mnogo tu prčkate, nego da se vi lepo usredsredite na tabanje. E, tu vam izbora do mile volje, sve po dobro poznatoj modli koja se očekuje od kralja žanra.

Prvo što se od vas očekuje da igrate jeste Arcade režim u kojem kroz borbe pratite priču svakog lika, da biste se na kraju suočilili sa bezobraznim bossom Sethom. Tu je svih 12 glavnih likova serijala, sa još 13 dodatnih (uključujući i Setha). Otključavanje likova je glavna draž igranja ovog segmenta igre, ali ono što je ingeniozan i dobrodošao dodatak ovom ponekada napornom podvigu je uvođenje online komponente. Ako ste prikačeni na mrežu, igra vas sparuje sa igračima širom sveta koji mogu da vas izazovu i budu protivnici u





Fei-Long je popasla kombo udarce i sada joj nije dobro. Nimalo...



M. Bisoon i u "četvorci" pokušava da pokori svet

Osam vezanih komboa?!
Bravo, Dan! Ti si naš idol!

"priči" vašeg odabranog lika. Jeste zanimljivije, ali na duže staze čini i šifru za otključavanje svih likova malo primamljivijom opcijom.

Ipak, velika je šansa da vam neće trebati razlog da što više igrate Street Fighter. Svaki trenutak borbe – pa i uvoda u borbu, sa sve mapom i patosa punim glasom najavljivača – jeste sušti, destilovani Street Fighter. I još više – sušta, destilovana bilo koja tabačina koju ste ikada igrali. Ovo je, naravno, najočiglednije u VS. režimu u kome možete provesti sate sa drugarom ili ekipom (stvarno dokoni mogu da nameste i da se dva kompjuterski vođena lika biju). Za one baš sklone nadmetanju tu je Network Battle u kojem se borite protiv drugih preko mreže. Igra ima sistem rangiranja koji boduje svaki meč, ali možete odabrati i Player Match, gde se prosto tučete protiv drugog igrača (dobro za prijatelje koji vam nisu blizu). Dobro poznati izazovi u vidu Time Attack, Survival i Trial režima zaokružuju ponudu.

Sama borba je pravi spektakl. Modeli likova su ostvarenje snova fanova, a arene su raznorodne i pune detalja. Iako je sve 3D, utisak starog 2D Fightera i dalje je tu, u nesmanjenoj meri. Sve prští od efekata udaraca, blokova, kontri i specijala. Komande su bazične i jasne, iako zahtevaju brzinu i preciznost unosa. To znači da će svako s nešto iskustva ili nešto više strpljenja brzo naučiti nekoliko likova, to jest, da svako može lako da počne da igra, ali da suvereno vladanje igrom zahteva posvećenost i vreme. Hvatovi su jednostavne kombinacije noga+ruka, a specijalni potezi se izvode intuitivno određenim pokretima džojstika koje pečatirate pravovremenim udarcima. Rezultat su dobro poznate vatrene kugle, munje i zraci. Super Combo napadi

troše zasebnu energiju koju punite nanošenjem štete, dok Ultra Combo napadi troše energiju koju punite primanjem udaraca. Pored toga, postoje i Focus napadi koji nanose dosta štete i zablesave protivnika. Da biste zaista postali majstor, biće vam neophodan poseban džojstik sa bolje raspoređenim dugmićima, naročito ako imate Xbox 360 verziju. S druge strane, PS3 verzija zbog drugačije arhitekture procesora pati od malih grafičkih gubitaka pri portovanju sa automata, ali to nije mnogo primetno osim ako ne zurite u dve verzije paralelno. Da bismo saznali kako će sve to proći u PC verziji, moraćemo da sačekamo jun kada će se ova tuča pojaviti i na Windowsu. U svakom slučaju, grafika je sasvim solidna, pa će, kada budete pokazivali svojim ortacima ko je ćaća, to izgledati spektakularno. A bubblegum-pop-gitarska muzika koja praši u pozadini samo može da pomogne.

Specijalni napadi zaista izgledaju spektakularno

Gouken je učitelj Ryua i Kena, a ovde vidimo kako prebija Gena

Street Fighter IV

ŽANR: borilačka
IZDAVAČ: Capcom
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 20. februar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 720p, Xbox Live!, PS Network, vibracija

\+ pitka, adiktivna, čista suština tabačina

\- otaljani filmići, zahteva bolji džojstik

GRAFIKA: Detaljni modeli i glatka animacija su u svim verzijama baš onakvi kakvi treba da budu – omogućavaju dinamičnu borbu koja igračima pumpa adrenalin. 5-

GAMEPLAY: Sve konvencije žanra su poštovane i pročišćene. Ko je ikada igrao tabačinu, znaće šta da radi. Ko nije, ovde će naučiti. 5

ZAKLJUČAK: Ladno najbolji nastavak u ovom poštovanja dostojnom serijalu i odličan primer kako klasična igra može da se uradi za nove generacije. Kralj se vratio. **5**

Tekst: Mihailo Tešić

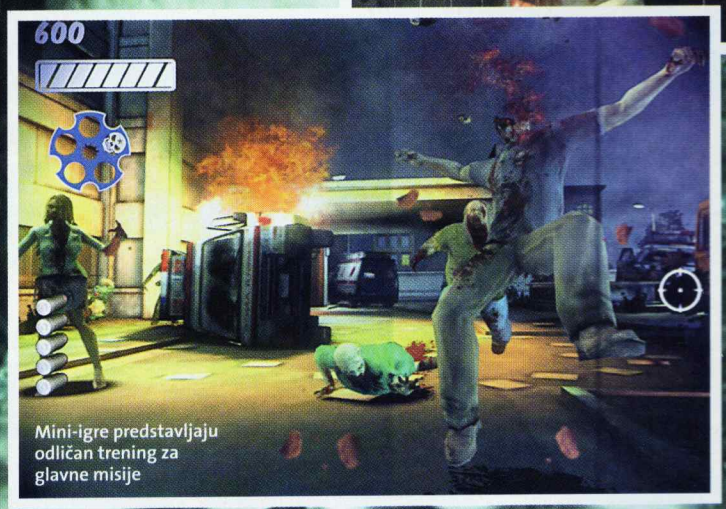
THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL™

Ako igrate udvoje, kombinacija brzog i sporog oružja je najbolja

Još jedan klasičan nastavak? Pa, ne baš

Može se reći da je The House of the Dead: Overkill istorijska igra u ovom dugovečnom serijalu koji je do sada na konzole dolazio isključivo kao port sa automata, tek blago proširen dodatnim sadržajem. Međutim, ovoga puta reč je o potpuno originalnom ostvarenju čiji je razvoj Sega iznenađujuće prepustila britanskom Headstrong Gamesu, umesto da ga po svim očekivanjima, bazira na svom relativno svežem arkadnom hitu The House of the Dead 4. Ipak, zbog toga niko ne treba da bude razočaran, ne samo zato što Wii svakako ne bi bio u stanju da pruži isti kvalitet grafike, već zbog toga što je Overkill neosporno kvalitetno ostvarenje.

Inspiraciju za njegov dizajn autori su dobili gledajući Planet Terror, film Roberta Rodrigueza. Počevši od intro-a, menija, dijaloga glavnih junaka i priče, sve neodoljivo podseća na niskobudžetne horor filmove koji su se snimali sedamdesetih godina prošlog veka, iako se radnja dešava 1991. Najveći kvalitet Overkilla je sigurno njegova dužina. Iako će vam za prvo prelaženje trebati oko tri sata, to je barem tri puta duže nego kod prethodnika, na stranu što vam se nakon uspešnog kompletiranja otvara Director's Cut mod koji dodaje nove sekcije, različite putanje, teže protivnike, ali i striktno ograničenje broja



Mini-igre predstavljaju odličan trening za glavne misije

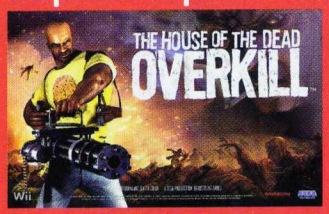
nastavaka po nivou. Osnovni režim zato pre služi kao priprema za njega jer bi bio prilično lagan čak i da nemate bezbroj života. Dodatni način da se zabavite predstavljaju mini-igre u kojima je fokus na preciznosti, sposobnosti za preživljavanje ili spasavanju civila, s tim što on podržava čak do četiri učesnika. Pomenimo još otključavanje dodatnog sadržaja (traileri, slike, muzičke podloge) što bi definitivno trebalo da dokaže da Overkill nije zabava za jedno popodne.

Gameplay je ostao veran prethodniku, tako da nije bilo nekih radikalnih zahvata. Kamera se, dakle, i dalje pomera sama, a neprijatelji dolaze u ogromnim brojevima, tako da je pored dobrih refleksa neophodno da odaberete pravi trenutak za dopunu oružja. Olakšavajuća okolnost jeste to što se sada može nadograđivati (povećavanjem brzine, ubojitosti, veličine šaržera...) između nivoa, novcem koji zarađujete završavanjem svake od sedam misija. Njihov balans doduše nije najbolji – SMG i assault rifle su i bez unapređenja izuzetno efikasni zbog svoje brzine i jedino ne predstavljaju pravi izbor ako jurite preciznost i poene, što će vam na početku sigurno biti manje bitno u odnosu na puko preživljavanje. Naravno, igra je najzabavnija udvoje, kada je najbolje kombinovati jedno brzo (SMG) i jedno sporo, ali razorno oružje kao što je puška.

Grafički, Overkill deluje zaista impozantno i očigledno je prilagođen kapacitetima Wii konzole, što možda i nije iznenađujuće s obzirom na to da je rađen isključivo za njega. Kvalitet tekstura i detaljnost likova i nivoa su na veoma visokom nivou, ali to, nažalost, sa sobom vuče i jednu posledicu. Naime, igra vrlo često ume da "štucne" na sekund, najčešće dok punite šaržer. Posle nekog vremena to vam verovatno neće preterano smetati (kao i padovi fps-a), ali to ne menja činjenicu da je te probleme trebalo izbeći. Zvučna podloga se savršeno uklapa u atmosferu i realizovana je zaista odlično, mada opet, neće se svima svideti iskarikirani glavni junaci koji prosipaju neverovatnu količinu psovki i (namerno) klišetirana i na momente dosadna priča.

Novi House of the Dead je i pored nekoliko tehničkih propusta i ne naročito svežeg izvođenja sjajan naslov ako ste odrasli uz igre ovog tipa, i jedno od zaista retkih Wii ostvarenja namenjenih starijoj publici.

Napravite poster



Sega je ponudila igračima da na www.overkillpostercreator.com sami naprave svoj poster ili desktop. Izaberite pozadinu, lik, logo i razne druge grafičke elemente i na kraju upišite svoje ime kao glavnog junaka i downloadujte u max rezoluciji 1.680x1.050.

The House of the Dead: Overkill

ŽANR:	pucačka igra
IZDAVAČ:	Sega
BROJ IGRAČA:	1-4
TERMIN:	13. februar 2009.
PLATFORME:	PC PS3 360 **WII** PS2 NDS PSP
ZAHTEVI:	16:9, 480p
+	Prvi deo igre u potpunosti je prilagođen konzoli, mnogo više sadržaja u odnosu na prethodnike, vrhunska grafika...
–	... po cenu povremenog usporavanja, glavni protivnici nisu poređani po težini, osnovni mod je prelak.

GRAFIKA: Bez obzira na probleme sa zastajkivanjem, ovo je jedna od najlepših igara za Wii — 5

GAMEPLAY: Jednostavno, izvođenje je i dalje vrlo zabavno i ne može brzo da dosadi. — 4

ZAKLJUČAK: *Ukoliko tražite dobru igru ovog tipa, Overkill je sigurno najbolji izbor.* — 4

X-BLADES

OK, Ayumi sigurno dobija prelaznu ocenu od nas, ali šta je sa igrom?

Svi znamo da je izrada igara vrlo skup proces koji osim mnogo novca zahteva višegodišnji rad i angažovanje velikih timova. Nekada je konačan rezultat GTA IV, a nekada potpuni promašaj, gde nažalost spada X-Blades.

Pričica koja će u malim dozama biti odmotavana kroz mutnjikave cell shading animacije služi da vam predstavi Ayumi, glavnu junakinju. S obzirom na to da je njen izgled snažno inspirisan anime kulturom kao i da je obučena u svega nekoliko krpica, sigurno je da nikoga neće ostaviti ravnodušnim. Nažalost, za izvođenje se ne može konstatovati ništa slično jer je krajnje plitko. Po pravilu, svaki nivo zapravo predstavlja arenu u kojoj je potrebno pomlatiti na desetine protivnika da biste mogli da pređete u sledeću prostoriju... i to je to! Još veći problem predstavlja način na koji su osmišljene borbe, jer se one brzo pretvaraju u nasumično pritiskanje tastera za udarac i aktiviranje neke od magija na svake tri-četiri sekunde, što vrlo brzo zamara. Uostalom, kada ne postoji taster za blok ili barem dve vrste napada koje biste mogli da kombinujete, i ne preostaje vam ništa nego da do besvesti ponavljate iste akcije. Neprijateljska inteligencija praktično ne postoji, pa je jedini razlog zbog čega su opasni to što vas napadaju u ogromnim grupama. Glavni protivnici su, ipak, najveća noćna mora, pošto su toliko jaki da je bukvalno potrebno da ih udarite nekoliko stotina puta ili pogodite desetinama najjačih magija da biste ih se konačno rešili. Čak ni balans težine nije dobro podešen, pa nivoi međusobno strahovito varijaju u dužini – dešavalo nam se da jednu celinu kompletiramo nakon 10-15 minuta, da bismo se kroz sledeću prošetali za svega nekoliko minuta. Ipak, u oba slučaja, veoma su male šanse da poginete. Pored kristala koji vam dopunjavaju energiju, u svakom trenutku možete i da je dokupite, imaćete sasvim dovoljno novca za tako nešto. Sem što je nesposobna da svoje hladno oružje koristi za defanzivu, Ayumi je posebno očajna u skoku, što će vas dovoditi do ludila kada u retkim prilikama naletite na platformske elemente. Kao što pogađate, multiplayer komponenta uopšte ne postoji, tako da nakon završetka kampanje ostaje jedino da se oprobate na višem nivou težine. Dodatni motiv može da bude postojanje dva različita kraja (koji zavisi samo od toga da li ste kupovali crnu magiju ili ne), ali je priča toliko u drugom planu da sumnjamo da će to ikoga interesovati.

Vatreno oružje nije naročito efikasno, ali je najbolji način da se rešite letećih neprijatelja

Nivoi su vrlo slabo osmišljeni i često se ponavljaju

Ono što nam se dopalo jeste opšte šarenilo na ekranu koje do izražaja posebno dolazi kada se borite na otvorenom, ali i činjenica da će u njemu moći da uživa ogroman deo igrača jer je optimizacija neviđeno dobra. Na našoj test mašini frame rate se nikada nije spuštao ispod 60 sličica u sekundi, bez obzira na detalje, rezoluciju ili nivo antialiasinga. Animacija pokreta je vrlo loša, iako to zbog frenetične akcije i drugih bitnijih nedostataka možda i nećete odmah primetiti.

Nažalost, X-Blades predstavlja veliko razočaranje i nije dobar način da potrošite slobodno vreme.

X-Blades

ŽANR: 3D akcija
IZDAVAČ: TopWare Interactive
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 20. februar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, GF7600/Radeon 1650

\+ Odlična optimizacija, zanimljiv dizajn glavne junakinje, izbor boja i nekoliko lepih efekata.

\- Izuzetno plitak gameplay, katastrofalan AI, animacija i izgled protivnika.

GRAFIKA: Teksture i objekti kao da su rađeni za PlayStation 2 igru, ali opšte šarenilo i solidni efekti izdižu grafiku tik iznad proseka. 3+

GAMEPLAY: Jedno te isto – izvođenje ne može da drži pažnju na duže vreme. 2-

ZAKLJUČAK: *Igra koja izaziva osećaj dosade u rekordnom roku. Previše toga ne valja da bismo vam je preporučili.* **2**

Tekst: Vladimir Dolapčev

F.E.A.R.2
PROJECT ORIGIN

Sablasna atmosfera, telepatska destrukcija i sveopšta katastrofa. Sve je tu za dobar nastavak

Budda budda brakkata bruuum! Malokalibarski automat najkorisnije je oružje protiv slabo oklopljenih protivnika

Svako ko je igrao ekspanzione dodatke za osnovni F. E. A. R. (Perseus Mandate i Extraction Point), doživeće solidan "zbun" kada instalira i pokrene F. E. A. R. 2: Project Origin. Zbog nekakve peripetije sa pravima na ime, likove i franšizu (koje je zajedno sa Monolith studiom otkupio Warner Bros), drugi nastavak u potpunosti zanemaruje događaje iz ovih misionih paketa nastavljajući se u tački završetka originala (atomska eksplozija koja je razorila veći deo grada). Posle kraćeg prologa i upoznavanja sa friškim protagonistima, Project Origin nastavlja priču o Armachamu, korporaciji koja je vršila zastrašujuće eksperimente na ljudima u cilju kreacije super vojnika. Alma Wade, kćerka jednog od glavešina kompanije a sada psihokinetički mutant, posle 12 godina zatočeništva želi da se osveti svemu što mrda. Takođe, komandosi Delta odreda, uporedo sa svojim kolegama iz F. E. A. R. tima (First Encounter Assault Recon), treba nekako da razmrse smrtonosno klupko totalne destrukcije.

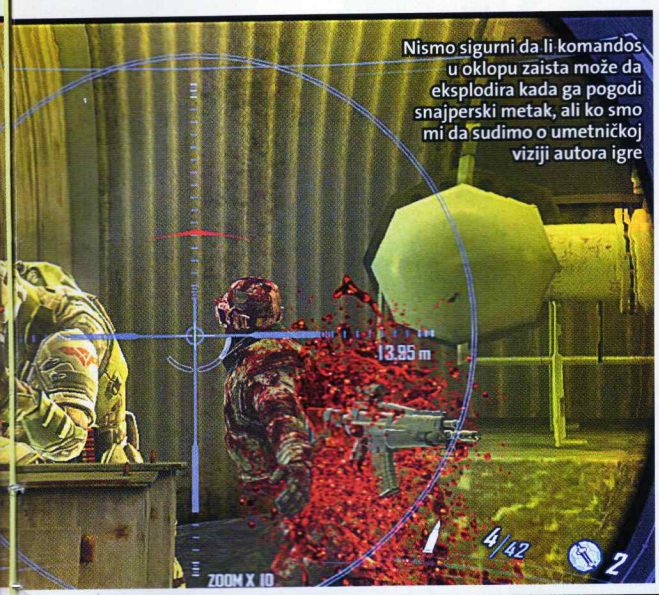
Dešavanja Project Origina, kao što smo rekli, u potpunosti se nadoveziju na ona iz osnovne igre, a

Alma Wade, devojčica-monstrum sa psihokinetičkim moćima koje razaraju armije

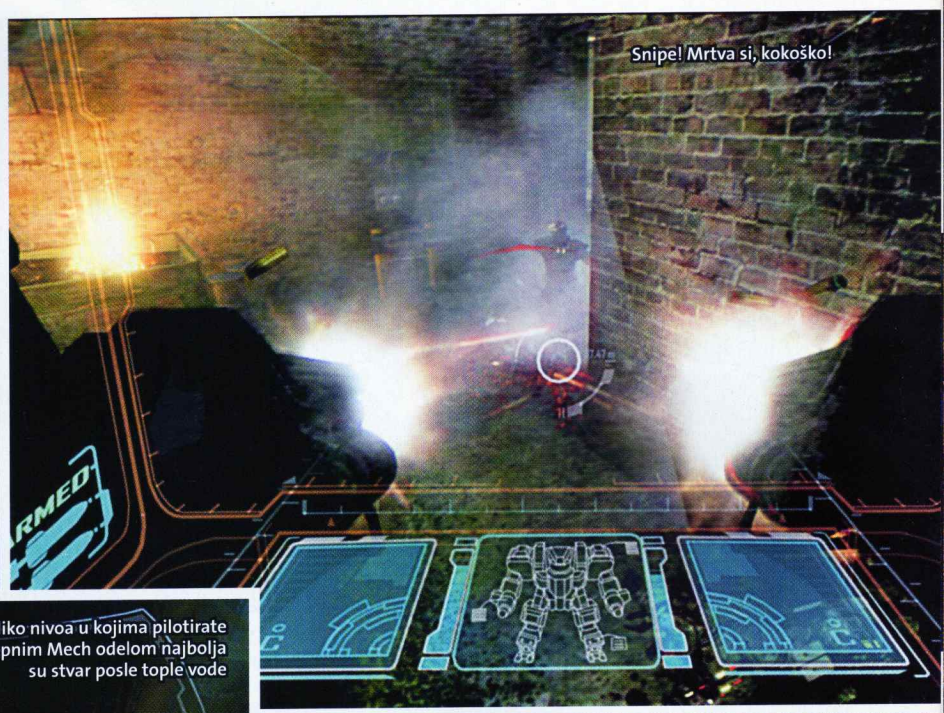
Zombi protivnike veoma je teško pogoditi, zbog brzine kretanja, tako da je pravo zadovoljstvo gledati ih u ovoj pozi

to ima nekoliko dobrih i nekoliko loših strana. Loša strana sedmočasovne (odoka) kampanje za jednog igrača je odsustvo pravih iznenađenja u vezi sa zapletom: ako ste igrali F. E. A. R., znate ko je Alma, znate zašto radi to što radi, svesni ste halucinacije i tripovi koje povremeno imate predstavljaju njeno poigravanje vašim umom, tako da vam jedinu motivaciju za igranjem predstavlja čista pucačka akcija i želja da jednom za svagda stavite tačku na kompletnu priču. To se, naravno neće desiti: najveća zamerka igri *(spoiler alert)* jeste krajnje nejasan kraj igre, koji jasno nagoveštava da ćemo za koju godinu dobiti F. E. A. R. 3. Almi nećete doći glave sad, a verovatno ni u budućnosti *(end of spoiler)*. Dobre strane kampanje, odnosno, priče u kampanji, svode se na pojašnjavanje nekih sitnih nedoumica vezanih za ranija dešavanja, od kojih se značajem izdvajaju detalji vezani za Paxtona Fettela, glavnog "sporednog" negativca F. E. A. R.-a.

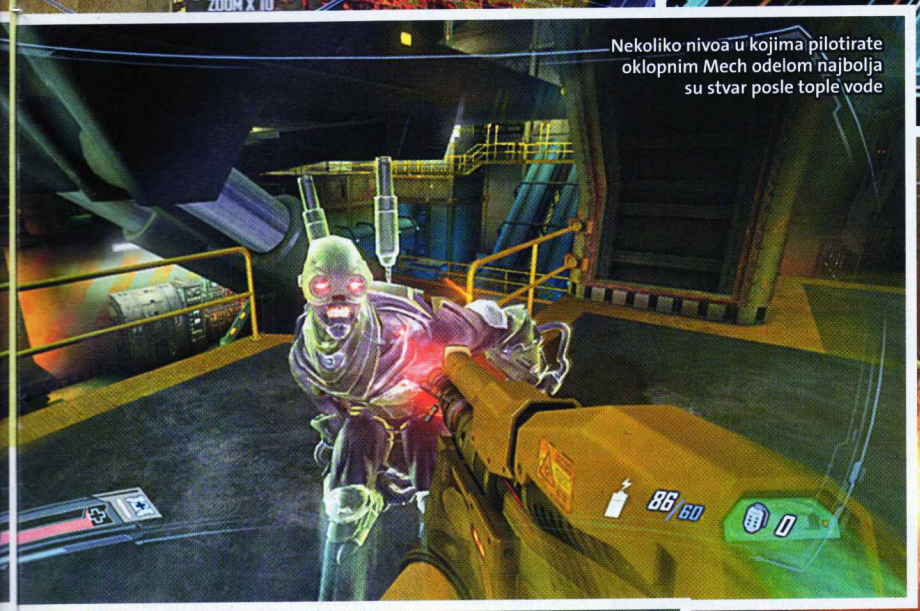
Sivilo kancelarija i skladišta, jedna od retkih negativnosti prethodne igre, u slučaju Project Origina gotovo je u potpunosti eliminisana. Okruženja dvojke su raznovrsnija, šarenija i konstruisana sa neuporedivo više detalja, što u velikoj meri doprinosi ukupnom ugođaju. Endžin koji pokreće igru, pored superiornih dometa na polju renderovanja enterijera i svetlosnih efekata, blista i na polju rag-doll animacije protivnika, odnosno, njihovih reakcija na pogotke iz različitog naoružanja, disperzije krvi i ostalih telesnih tečnosti i realnog odnosa sa okolinom u zavisnosti od vašeg "inputa" (nalik na pogodak sačmarom iz neposredne blizine). U korelaciji sa Reflex (bullet) time efektom, identičnom onom iz prethodne igre, ovo tokom igranja konstantno stvara spektakularno-brutalne situacije u kojima posmatrate masakr protivnika u slou mousnu prateći mlazeve krvi kako zasipaju objekte u okruženju zamišljajući Dextera Morgana kako iz njihovog "splatter patterna" donosi zaključke o ubici i žrtvi. Najbolja osobina ovog enginea je srazmerno niska hardverska zahtevnost koja omo-



Nismo sigurni da li komandos u oklopu zaista može da eksplodira kada ga pogodi snajperski metak, ali ko smo mi da sudimo o umetničkoj viziji autora igre



Snipe! Mrtva si, kokoško!



Nekoliko nivoa u kojima pilotirate oklopnim Mech odelom najbolja su stvar posle tople vode

Priđi bliže da ti dam i treću injekciju, nakazo!

Aktiviranjem reflex time efekta, svi protivnici dobijaju belu auru, što pomalo iritira čula.

gućava glatko igranje čak i na dve godine starim PC konfiguracijama. Jedina zamerka vizuelnoj komponenti igre je činjenica da Project Origin podržava samo Wide ekranske rezolucije: ako imate standarni monitor sa 4:3 aspect ratiom, pripremite se na igranje sa crnim trakama u gornjem i donjem delu ekrana.

Novine na polju tipova protivnika i naoružanja relativno su male, ali dodaci u gameplay sferi to u potpunosti nadomešćuju. Najatraktivniji od njih su, bez sumnje, vožnja i makljaža u robotizovanom oklopnom egzoskeletu: nekoliko nivoa igre provešćete za komandama ovog metalnog monstruma sejući potpunu destrukciju u ruiniranim gradskim blokovima prepunim protivnika i diveći se mogućnostima endžina da u realnom vremenu renderuje sav taj dim, eksplozije, krhotine, opiljke i paljevinu. Nekoliko nivoa (odnosno, kraćih deonica) urađeno je u formi "šinskog shootera", u okviru koga ćete rešetati iz fiksno postavljenog mitraljeza, ali te sekvence nisu ni približno kvalitetne kao Mech borba.

F. E. A. R. 2: Project Origin je odličan shooter, kojem, ipak, fali ono nešto što je originalnu igru učinilo fenomenalnom. U svakom slučaju, igra predstavlja najbolji izbor koji shooter fan može da napravi u sivilu poznih zimskih dana 2009. godine.

F. E. A. R. 2: Project Origin

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: Monolith/Warner Bros
BROJ IGRAČA: 1-16
TERMIN: 10. februar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.8 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6600

+ Odlična grafika; sjajno odrađen slow-motion mod; mech sekvence zaista su super.

– Nedefinisan i nejasan kraj igre; single player kampanja ne nudi previše iznenađenja.

GRAFIKA: Kvalitetan i hardverski nezahtevan endžin; Rag doll animacija protivnika, efekti disperzije krvi i reakcije na pogotke su superiorni. 5–

GAMEPLAY: Veća raznovrsnost enterijera u odnosu na F. E. A. R., više opcija za borbeni angažman, a i Almino poigravanje sa vašim umom je sablasnije. 4+

ZAKLJUČAK: *Iako vas neće oduševiti ni uplašiti kao prvi F. E. A. R., Project Origin predstavlja odličan međunastavak čija je jedina mana bezobrazno nejasni kraj.* 4+

Tekst: Stojan Karamatijević

Kalašnjikov, omiljeno oružje američkih uličnih krimosa i talibana!

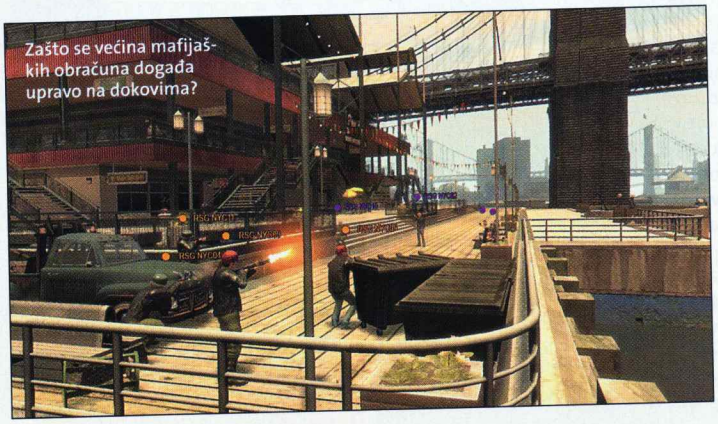
GRAND THEFT AUTO IV
THE LOST AND DAMNED

Priča o motoraškoj bandi Liberty Cityja nije ništa manje kvalitetna od avantura Nika Belića

Downloadable Content (DLC) paketi koji se plaćaju mogu da budu besmisleni (čuveni oklopni konj u Oblivionu), srednje žalosni (Knothole Island za Fable II), relativno OK (Operation Anchorage za Fallout 3) i apsolutno sjajni i vredni svake uložene pare, što je slučaj sa The Lost and Damned DLC-om za GTA IV.

GTA IV: The Lost and Damned je priča o motoraškoj bandi The Lost, čiji se vođa posle rehaba vraća u akciju i zatiče stanje koje mu se nimalo ne dopada. Džoni Klebic, naš junak i lik kog ćete voditi kroz kampanju igre, u ulozi šefovog zamenika, restruktuirao je bandu, posvetivši se "tihoj" trgovini drogom, umesto oružanih obračuna sa rivalima, što se Biliju Greju, motorašu starog kova željnom nasilja, nimalo ne dopada. Priča o međusobnom razdoru vrlo brzo dobija eksplozivan karakter, pa bi bila prava šteta prepričavati i tako vam kvariti iznenađenje.

Jedna od najvećih izmena koju donosi ovaj DLC je redizajnirana vožnja na motoru, koji je u osnovnoj igri bio previše iritantan jer se lako padalo sa njega. S obzirom na to da je osnovni lajtmotiv L&D-a "motorašenje" u ulozi člana bajkerske bande, dizajneri su kontrolu dvotočkaša olakšali "zalepljivanjem" vaše pozadine za sic, uz olakšane kontrole (pogotovo pri oštrim skretanjima), koje sada ne stvaraju utisak u fazonu "ukrotiti divljeg konja". Sa motora sada možete pasti samo u ekstremnim slučajevima, što ga čini daleko superiornijim prevoznim sredstvom od glomaznih automobila, koje nećete ni poželeti, niti imati potrebe, da vozite. Dodatni sadržaj ubačen u igru svodi se na nekoliko novih igara u slobodnim aktivnostima, u pauzama glavnih i sporednih misija, od kojih bismo mogli izdvojiti "obaranje ruku" (krbanje) i "air hockey". U igru su ubačena i nova oružja: automatska sačmara, lanser granata i klasični kratež dopunjuju arsenal koji je i bez njih bio impresivan.



Zašto se većina mafijaških obračuna događa upravo na dokovima?

Na veliku žalost GTA fanova, koji su u četvorci uživali na PC ili PlayStation 3 platformi, The Lost and Damned je smišljen kao suva Xbox 360 ekskluziva, dostupna samo vlasnicima "čiste" Microsoftove konzole koji poseduju Xbox Live! nalog i 20 dolara. Ovaj DLC ne može se naći čak ni u piratskoj verziji, što je dodatni ubod u slabine korisnika koji bi posegli za tim samo zbog toga što Xbox Live registracija ne podržava njihovu zemlju. Ova glupost nikako nije bila potrebna Rockstaru, i ako je pravde, obiće im se o glavu. Ko normalan u uslovima globalne ekonomske krize planski onemogućava mušterije da kupuju njegove proizvode?

GTA IV: The Lost and Damned

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Rockstar Games
BROJ IGRAČA: 1-16
TERMIN: 17. februar
PLATFORME: PC PS3 **360** Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 1080p, Dolby Digital 5.1, Xbox Live!

\+ Obilje sadržaja koji obogaćuje osnovno GTA IV iskustvo. Odlična priča koja će potrajati bar petnaestak sati...

\- Ekskluziva: GTA IV: L&D moći će da igraju samo vlasnici Xbox 360 konzole koji imaju Xbox Live! nalog!

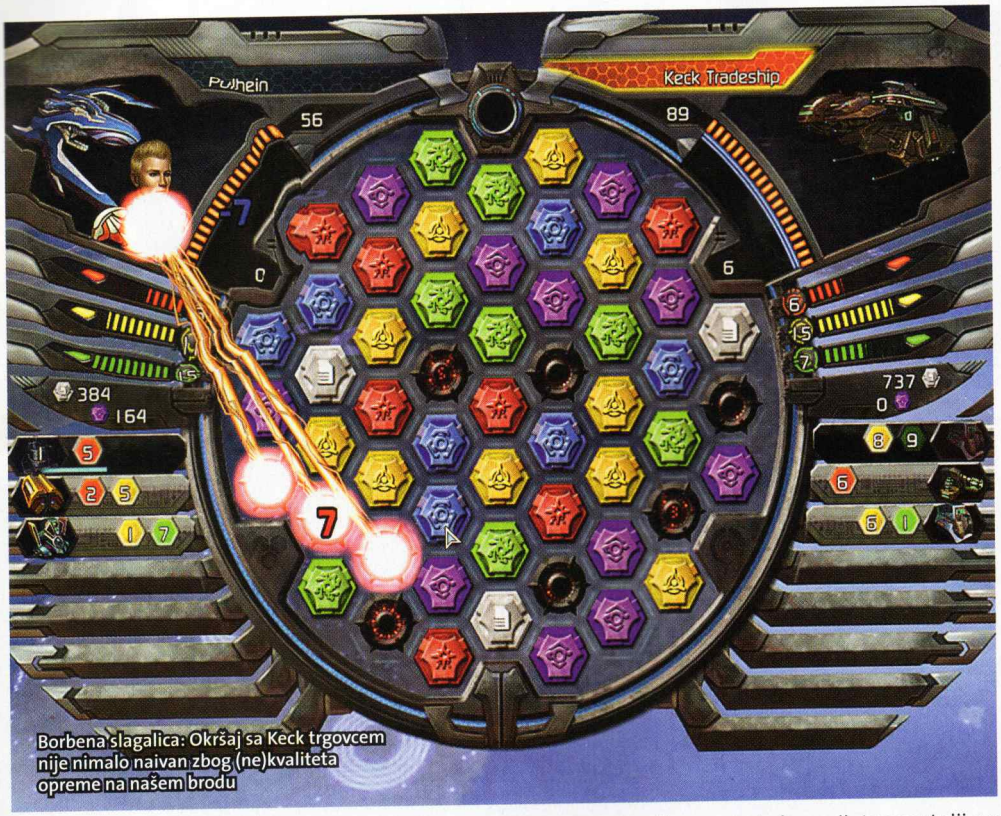
GRAFIKA: Nema nikakvih posebnih izmena u odnosu na GTA IV, osim opcionog "grain" filtera scene. 4

GAMEPLAY: Mehanika vožnje motora je drastično poboljšana – veliki broj mini-igara i opcionog sadržaja dopunjuje glavnu kampanju izuzetnog kvaliteta. 5-

ZAKLJUČAK: *Jedan od najboljih DLC paketa ikada izdatih za Xbox 360: prava je šteta što će vlasnici ostalih igračkih platformi ostati suvog... diska.* 4+

PUZZLE QUEST: GALACTRIX

Selidba Puzzle Questa iz romantične fantasy kraljevine u duboki i hladni svemir



Borbena slagalica: Okršaj sa Keck trgovcem nije nimalo naivan zbog (ne)kvaliteta opreme na našem brodu

Svoj brod možete opremati stotinama različitih borbenih gedžeta, od kojih većinu nećete moći da priuštite na početku

Zaista je šarolika ekipa koja zajedno sa vama putuje svemirom

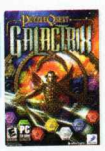
Meteorski uspeh Puzzle Questa, igre koja je zaludela vlasnike Nintendo DS-a, uzrokovao je njeno portovanje na PC i Xbox 360 platformu, što je najširem auditorijumu igrača omogućilo da uživa u ovoj interesantnoj kombinaciji slagalice i role playing igre. Puzzle Quest, igra koja je za svaki problem na koji je igrač nailazio nudila rešenje u obliku jednostavne ili kompleksne slagalice (npr. bitka sa protivničkim vitezom rešavala se "dvobojem" na 2D polju, igranjem nečega što maglovito podseća na mešavinu iks-oksa i mica), ovih dana dobila je još bolji nastavak.

Puzzle Quest: Galactrix stavlja vas u ulogu mladog diplomca MRI pilotske akademije kome je u zadatak stavljeno otkrivanje uzroka zaribavanja hipersvemirskih kapija u galaksiji. Tokom prilično dugačke kampanje za jednog igrača, od vas će se zahtevati da putujete svemirom, borite se sa piratima i agresivnim vanzemaljskim rasama, hakujete hipersvemirske kapije, skupljate rudu sa asteroida, istražujete udaljene sisteme, nabavljate jače brodove i bolju opremu za njih i, uopšte, radite sve ono što biste radili u igri nalik na Elite, Privateer ili neku treću borbeno-trgovačku space simulaciju. Kvaka i ujedno najinteresantniji segment igre, jeste činjenica da ćete svaki konflikt, logički ili bilo koji drugi problem rešavati preko nekoliko varijanata slagalica. Osnova svake puzzle jeste dvodimenzionalna tabla popunjena heksagonalnim žetonima različitih boja i tipova; osnovno pravilo, da tri ili više žetona iste boje/tipa nestaju kada ih spojite po bilo kom pravcu, dopunjeno je kompleksnim sistemom bonusa i efekata u zavisnosti od situacije i njihovog tipa. Najkompleksniji primer je, recimo, borba sa protivničkim svemirskim brodom: slaganje plavih heksagona vam popunjava štit, slaganje tri iili više mina oštećuje protivnika, crveni, žuti i zeleni heksagoni dodaju vam rezerve istobojnih energija koje koristite za upotrebu oružja ili specijalnih gedžeta na vašem brodu (recimo, spravu koja seje nasumičan broj mina na tabli, drugu koja izvrće mapu naopako, treću koja vam popravlja brod i slično). U zavisnosti od tipa broda, moći ćete da instalirate manji ili veći broj ovih dodataka, a u zavisnosti od onih koji su vam trenutno montirani, zavisiće i vaši prioriteti u slaganju boja u okviru svake pojedinačne bitke. Rudarska slagalica (kada rudarite asteroid), hakerska i "cenjkačka" (koja služi za obaranje cene nove opreme kod trgovaca) podležu nešto drugačijim pravilima, eventualnom vremenskom limitu i drugim faktorima.

Najveća prednost Puzzle Quest: Galactrixa (ili njena najveća mana, zavisno od ugla gledanja) jeste grafika koju je u stanju da potera svaki, čak i pola decenije stari računar. Bazična 2D grafika i rudimentarni zvučni efekti ipak ne doprinose smanjenju ukupnog utiska o igri: njen faktor zaraznosti je neprevaziđen, a usputno vežbanje vijuga i percepcije možete shvatiti kao čisti bonus.

Svaki planetarni sistem poseduje lokacije gde možete trgovati, uzimati questove, boriti se sa piratima ili pljačkati poštene trgovce

Puzzle Quest: Galactrix



ŽANR: logička RPG strategija
IZDAVAČ: Infinite Interactive/Aspyr
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 24. februar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 1.6 GHz, 512 MB RAM, GeForce 4/Radeon 9200

\+ Perfektna kombinacija slagalice i intergalaktičke RPG strategije nalik na Space Rangers
\- Rudimentarna 2D grafika i siromašni zvučni efekti

GRAFIKA: Nije mnogo napredovala u odnosu na prethodni nastavak: dvodimenzionalne mape sistema i galaksije neće nikoga oduševiti, ali su zato slagalice šarenkaste i simpatične. 3-

GAMEPLAY: Prava bomba! Igra je u stanju da od mrzitelja logičkih igara napravi zaluđenog fana. Elementi istraživanja, trgovine i RPG-a čine pobedničku kombinaciju. 5

ZAKLJUČAK: *Zastarela prezentacija Puzzle Quest: Galactrixa nimalo ne odmaže činjenici da se radi o jednoj od najzaraznijih igara u ovoj godini.* 4

Tekst: Stojan Karamatijević

MEN OF WAR

Istočna Evropa još jednom dokazuje odakle stižu sveže ideje

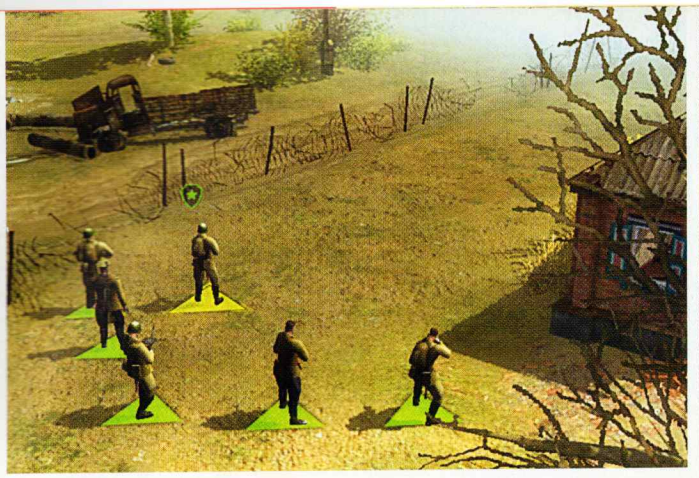
Dva dobro postavljena protivtenkovska topa napravila su pravi haos u neprijateljskom konvoju

U poslednje dve godine igračku scenu je obogatilo nekoliko odličnih naslova za koje su zaslužni razvojni timovi iz Istočne Evrope. The Witcher, koji je svojom odličnom pričom zaintrigirao skoro sve fanove RPG žanra, urađen je u skoro nepoznatom poljskom studiju Fantasy Warsu, koji je udahnuo život klasičnim poteznim strategijama, i Kings Bountyju, koji je mlađim igračima na najbolji mogući način prezentovao dalekog pretka serijala Heroes of Might and Magic. Ruska izdavačka kuća 1C stoji iza gomile naslova koji su obogatili igračku scenu – Space Rangers, Theatre of War, Star Wolves, IL-2 Sturmovik – i predstavlja još jedan dokaz da je Istočna Evropa "neotkriveni rudnik kvalitetnih igara". Naravno, posle ovakvog uvoda nije neophodno pominjati da je i Men of War delo ruskog razvojnog tima i da iza nje stoji izdavač 1C.

U pitanju je nastavak igre Soldiers: Heroes of World War II, koja se pojavila 2004. godine i ozbiljno prodrmala žanr strategija. Ipak, kao i skoro svaki prvenac, igra je bila bogata bagovima koji su uticali na sam gameplay, a nedostatak medijske podrške učinio je da ova igra ne dobije zasluženi deo kolača. Drugi deo je unapređen u svakom pogledu. Doduše, igra je i dalje preteška, inače još jedan od razloga što prvi deo nije bio toliko popularan, ali kad jednom pohvatate sve konce, igra će vam pružiti zadovoljstvo koje malo koja strategija može.

Ako niste imali prilike da igrate prvi deo, verovatno se pitate zbog čega je ona toliko specifična. Kao prvo, način izvođenja, odnosno kompletan pristup. Za razliku od većine strategija, ovde ne postoji izgradnja baze, nema regrutovanja gomile jedinica, već ste osuđeni na ono što dobijete na početku, uz mogućnost da vam se još neko pridruži usput. Glavna razlika ogledala se u tome što je Drugi svetski rat ovde prilično "zumiran". Šta to zapravo znači? Ovde je svaki vojnik individua, ima svoje ime, poseduje i svoj inventar, tako da mu možete promeniti naoružanje, pokupiti dodatnu municiju i granate sa mrtvih vojnika, možete čak i sesti za upravljač nekog vozila ili zauzeti top ili minobacač. Druga, i možda najbitnija, razlika u odnosu na klasične strategije svakako je mod pod nazivom Direct Control. Ovaj mod vam omogućava da, kao što i ime to govori, preuzmete direktnu kontrolu na jednim vojnikom ili vozilom, čime se kursor miša pretvara u nišan vojnika/vozila, a krećete se pomoću kursorskih tastera (tasteri sa strelicama). Na ovaj način možete precizno birati mete, možete da ubijete vozača kamiona ili posadu protivtenkovskog topa.

Veštačka inteligencija vojnika jeste na prilično visokom nivou. Vojnici će uvek probati da nađu adekvatan zaklon, razbežaće se kad vide granatu, protivnička pešadija će pokušati da se sakrije u kuće od vaših tenkova (što vi možete rešiti jednostavnim prolaskom kroz istu), a vaši vojnici će, u pauzama između borbi, sami pokušati da previju svoje rane. Skoro sva okolina u misijama podložna je uništenju, leševi ubijenih vojnika ostaju na zemlji do kraja misije, a uništena vozila mogu čak da se iskoriste i kao efikasan zaklon za pešadiju. Oštećena vozila mogu se popravljati ako posedujete alat, sve oružje troši municiju koju morate vremenom i dopunjavati, bilo to sa leševa ili iz magacina, sasvim je svejedno, a onesposobljavanjem protivničkih vozila moguće je naterati posadu da ga napusti, pa ga



U mnogim misijama na raspolaganju ćete imati samo malu grupu hrabrih vojnika

Ruski tenk KV-1 kao od šale rešava problem nemačke pešadije, mada ako se približite isuviše blizu, vaš tenk može lako da završi u starom gvožđu

Svakog ubijenog vojnika može pretražiti, pokupiti njegovu municiju, granate pa čak i oružje

Defanzivne misije su često veoma teške i napete ali ako ih uspešno završite imaćete osećaj da ste pobedili u ratu a ne samo u jednoj bici

"Hmm, da li su se ona dva Nemca sakrila u kuću?", "Ma ne, sigurno su šumici..."

vi kasnije možete zarobiti i popraviti. U ovim situacijama na videlo izlazi još jedan zanimljivi element ovog naslova, a reč je o mogućnosti gađanja zasebnih delova vozila. Kada postavite kursor na protivničko vozilo, možete birati deo koji želite da gađate (motor, gusenice, kupolu...).

Igra poseduje tri kampanje (rusku, nemačku i savezničku), misije su prilično duge i šarolike a inicijalni brifing skoro uvek predstavlja samo početni cilj. Svaka misija je izdeljena na više podzadataka, koje dobijate nakon što završite prethodni. Primera radi, u prvoj misiji već na početku morate stići do baze i osposobiti tenk, zatim morate zauzeti selo, pa brdo pored glavnog puta, kako biste na kraju uništili protivnički konvoj. Tipovi misija variraju od masivnih bitaka do noćnih upada među protivničke redova sa malim brojem vojnika (ove misije pomalo podsećaju na igru Commandos).

Grafika je odlična, pogotovo eksplozije tenkovskih i topovskih granata. Kada pogođeni deo prekrije kombinacija dima i prašine, zvukovi su prilično verodostojni. Igra je puna i sitnih detalja koji upotpunjuju atmosferu. Antifašistički slogan ispisan na kupoli ruskog tenka, zapaljeni vojnik koji iskače iz uništenog vozila i vrišteći trči još nekoliko sekundi, vojnik koji je sakriven iza kuće i izviruje dok proverava situaciju samo su neki od detalja koje ćete primetiti tokom igranja.

Multiplayer omogućava kooperativno igranje, ali i nekoliko modova u kombinacijama 2vs2 i 8vs8, a interesantno je i to da, pored osnovne tri frakcije, u multiplayer režimu možete birati i Japance.

Men of War je topla preporuka svim igračima koji sebe smatraju ozbiljnim igračima strategija.

Men of War

ŽANR:	Real Time strategija
IZDAVAČ:	1C
BROJ IGRAČA:	1-16
TERMIN:	20. februar
PLATFORME:	PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI:	CPU 2.6 GHz, 1 GB RAM, GF6200/ATI 9600 sa 128 MB

+ Grafička prezentacija, interesantan način igranja, okolina podložna uništavanju, Direct Control režim

- Teška, sitniji bagovi, problemi sa pathfindingom

GRAFIKA: Odlična grafika omogućava verodostojan prikaz različitih pejzaža na kojima se odvijaju bitke, ali i detaljne jedinice. 5-

GAMEPLAY: Iako će vam biti potrebno malo više vremena da pohvatate sve konce, igra nudi dubinu kojom se malo strategija može pohvaliti. 4+

ZAKLJUČAK: *Igra koja donosi gomilu novina u relativno ustajali žanr strategija svakako je naslov vredan pomena.* 5

Tekst: Vladislav Herbut

NECROVISION

Pakao Prvog svetskog rata začinjen borbom između vampira i demona

Remington sačmara, vaš najbolji prijatelj u tesnim hodnicima i uskim prolazima

Probadanjem zombija nećete postići ništa: Posle kraćeg kuliranja, momak će ustati i ponovo krenuti po vaš mozak

Hende ho!

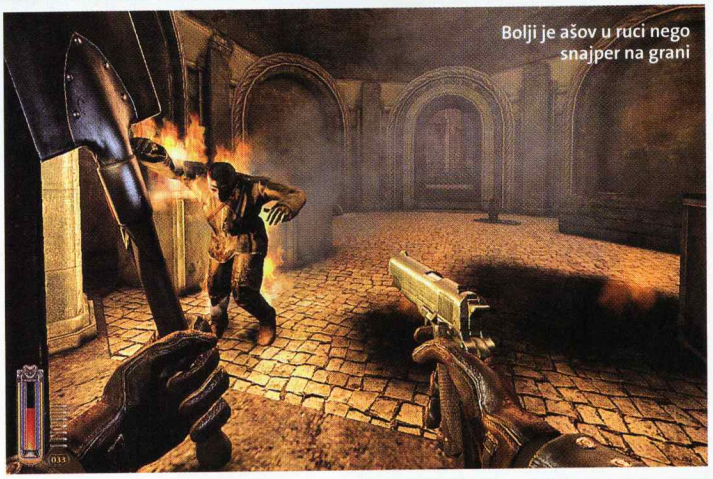
Sajmon Bakner, američki dobrovoljac u britanskoj armiji, iskusiće bitku na Somi, najžešći sukob u Prvom svetskom ratu, iz neuporedivo jače perspektive od istorijske. Eksperimenti doktora Cimermana, nemačkog ludog naučnika, koji je krenuo da iz mrtvih podiže nemačke i savezničke vojnike zarativši i sa sopstvenom stranom, dobiće novu dimenziju saznanjem da se iza bespoštednog sukoba najvećih svetskih armija krije i vekovni rat između demona i civilizacije vampira, zaštitnika čovečanstva kojima treba novi avatar umesto poludelog Švabe. NecroVision je potpuno blesavi krpež desetine kulturno-istorijskih uticaja, autentičnog okruženja Prvog svetskog rata, zombija, otrovnih gasova, demonskih sila, rovovske borbe, ukletih zamkova i samog pakla, koji sa igračke strane inkorporiše elemente Wolfensteina, Painkillera i Serious Sama, dopunjen jedinstvenim ukusom parodije i ludila koji kompletnu igru čini veoma specifičnim, gotovo psihopatološkim iskustvom. Stvar iz nekoliko razloga nije idealna: Farm 51, mali poljski studio koji je uradio igru, neke elemente je zbrzao i ubacio bez dodatnog testiranja, što NecroVision sprečava dostizanju ocene više od "visok vrlo-dobar".

Najkvalitetniji elemenat igre, pored sumanute priče i surovo karikiranog okruženja, bez sumnje jeste prilično izazovna borba, za dve klase teža od standarnog napucavanja u drugim igrama istog tipa. Protivnici, bez obzira na tip, najčešće nisu nimalo naivni, i najčešće podležu vrlo specifičnim pravilima za uništavanje. Standardne zombije, recimo, ne možete likvidirati paljbom iz mauzerke ili pištolja, već ih morate zapaliti, rasturiti sačmaricom ili granatom iz neposredne blizine, ili im otkinuti glavu ručnim ašovčićem. U situacijama kada se nađete okruženi sa svih strana, možete iskoristiti udarac nogom ili oružjem u melee modu (na primer, probosti ljudskog protivnika bajonetom na pušci), a možete i upotrebiti adrenalinski time-slow efekat (bullet time), i šmugnuti pre nego što vas dokrajče. Tu su i kombo potezi čijim izvođenjem vam raste tzv. Fury nivo, i koji veštom i preciznom igraču omogućavaju da nakratko podigne ubojitost sopstvenih napada. Borbena pravila donekle se menjaju kada se na pe-

tom poglavlju dokopate specijalne metalne rukavice (vampirski artefakt) i u maniru Volverina krenete da komadate sve što vam priđe blizu. No, da ne kvarimo iznenađenje, ovde ćemo stati...

Iako se 3D engine koji tera NecroVision na prvi pogled čini idealnim, situacija na terenu daleko je od savršene. U toku kampanje povremeno će vam se javljati neobjašnjiva usporenja, pogotovo u situacijama kada su na mapi prisutni oblaci otrovnog gasa, magle ili nekog sličnog volumetričnog efekta, i koja neće nestajati čak ni smanjivanjem detalja. Dešavaće vam se i povremeno izletanje na desktop, pogotovo u situacijama kada igra učitava novo poglavlje. Kad smo već kod učitavanja... Loading je ponekad toliko spor, da komotno možete da pristavite kafu dok čekate učitavanje quick savea, što remeti tok akcije i stišava uzbuđenje akumulirano mahnitim divljanjem i razbijanjem protivnika. Dobre strane grafičkog prikaza igre su, na sreću, daleko obimnije od nabrojanih mana. Superdetaljne teksture okruženja i protivnika, odlični modeli oružja u vašim rukama, spektakularni bossovi (pogotovo oklopni škorpion-tenk), galerija odlično urađenih efekata eksplozija i razaranja, od kojih se ekstra kvalitetom izdvajaju efekti rasturanja protivnika, odsecanja glava, otkidanja ruku i nogu, spaljivanja zombija i slične eksplicitno surove radnje. NecroVision svakako nije igra za ljude sa slabim stomakom, u šta ćete se uveriti već na prvom nivou tokom neuspelog juriša na nemačko uporište. Tom prilikom vaš kompletni bataljon biće raskomadan, izrešetan i poliven iperitom. Ako možete da joj oprostite glup prevod sa poljskog, bagove (koji u perspektivi mogu biti rešeni zakrpom) i nekonzistentno kvalitetan dizajn pojedinih nivoa, NecroVision će vam pružiti desetak sati veoma kvalitetne zabave.

Mešavina fena za kosu i ruskog PPŠ automata prilično je solidno oružje za polivanje protivnika iz blizine



Bolji je ašov u ruci nego snajper na grani

Prst na obaraču i kletva u zraku...

FREAK SHOW

Vampyre Warrior – Živuljka koju ne biste hteli da sretnete u mračnom hodniku

Mole Wizzard – sudeći po zubima, imao je dobar razlog da facu prekrije maskom

Cave Troll – stariji i gadniji brat Trolla iz rudnika Morije

NecroVision

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: The Farm 51/1C Company
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 27. februar
PLATFORME: **PC** PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, 6600/ X1600

+ Suluda igra, prepuna izazovne pucačke akcije i sa B filmskim zapletom koji je toliko lud da će vam se sigurno svideti.

– Dizajn nivoa nije konzistentan po kvalitetu; bagovi; prevod sa poljskog koji para uši...

GRAFIKA: Odličan 3D engine, sa impresivnim efektima razaranja i rasparčavanja živih i neživih protivnika, koji zna da se zabaguje i obori frame-rate na jednocifrenu vrednost. 5-

GAMEPLAY: Prilično teška igra, prepuna izazova koje se u drugim pucačinama ne viđaju često. Odlična selekcija oružja i protivnika. 4

ZAKLJUČAK: *Prstohvat Painkillera, doza Wolfensteina i komad Serious Sama, sitno iseckani i pečeni na vatri Prvog svetskog rata, začinjeni horor idejama iz B filmova šezdesetih godina prošlog veka.* **4+**

Kuda si krenuo kao muva bez glave?

Mehanički škorpion tenk jedan je od najimpresivnijih bossova u igri

Tekst: Stojan Karamatijević

Zelene kartice

Nvidijina inicijativa za promovisanje hardvera koji troši manje struje nastavlja se izbacivanjem kartica GeForce GTS 240 i 9800 GT u sklopu "Green" serije. Voltaža čipova biće snižena kao i radni takvovi. Tako će GPU raditi na 550 MHz umesto na 600 MHz, a šejderi na 1.375 MHz umesto na 1500 MHz. Cena ove kartice iznosiće oko 100 dolara, što je u rangu Radeon HD 4830 modela.

Svet u 3D

Chiron škola poziva sve zainteresovane za 3D animaciju, vizuelne efekte i kompjutersku grafiku da dođu u njihovu školu i vide šta Chiron dimplomci rade danas u vodećim kompanijama kao što su WETA digital, Moving Picture, RhinoFX...
www.chiron.edu.rs

PS4 na Intelu?

Kako piše britanski portal "Inquirer", za GPU nove PlayStation konzole biće zadužen – Intel! Novinari "TechRadara" odmah su proverili kontroverznu ekskluzivu i upitali Sony da li je to tačno. Dobili su prilično originalan demanti: "Ovo je najbolja fikcija posle 'Gospodara prstenova'". Ipak, nikad se ne zna...

Igračka republika

Asus će izbaciti Republic of Gamers matičnu ploču u MicroATX izdanju kojim će potvrditi da male ploče ne moraju biti spore. Naprotiv, Rampage II Gene podržavaće Core i7 procesore, imaće šest DDR3 memorijskih slotova, kao i dva PCI-Express x16 slota. Cena će biti oko 200 evra.

Novi Radeoni

AMD planira da izbaci dve nove mainstream grafičke kartice bazirane na RV740 GPU-u: Radeon HD 4770 i Radeon HD 4750. Model 4770 imaće 512 MB GDDR5, dok će 4.750 raspolagati sa 1 GB GDDR3 memorije. Radni taktovi jezgara biće identični i iznosiće 700 MHz. Radeon HD 4770 koštaće oko 120 dolara i biće pandan Nvidia GeForce GTS 240 karticama, dok će HD 4750 koštati oko 100 dolara, a glavni konkurent biće mu GeForce 9600 GT. Kartice će se pojaviti u maju.

ZA PUN DOŽIVLJA

Logitech je predstavio tri nova uređaja za igrače

G19 tastatura

Logitech je G19 tastaturu opremio pokretnim GamePanel ekranom u boji rezolucije 320×240 piksela koji pruža korisne informacije tokom igranja kao što su health, municija, vreme, voice chat, časovnik, opterećenje procesora, a može i da prikazuje slike ili video. Poseduje 12 G-tastera sa tri makroa po tasteru koji se mogu programirati, što omogućava 36 različitih prečica po igri. Istovremeno izvođenje različitih komandi olakšano je pošto tastatura prepoznaje pritisak pet tastera u isto vreme. Game Mode prekidač onemogućava Windows taster što sprečava slučajno "izletanje" u desktop. G19 tastatura poseduje dva USB 2.0 porta na koja se mogu priključiti različiti uređaji. Nažalost, kafu ne kuva, ali bi i mogla za ovu cenu.
Cena: 180 evra

IXUS u HD

Canon je predstavio novu liniju svojih popularnih fotoaparata u IXUS seriji. Kompaktni, stilizovani i dostupni u više boja, novi modeli nude prednosti poput kreiranja HD video-zapisa i povezivanja sa HDTV uređajima preko HDMI kabla. Modeli Digital IXUS oznaka 100 IS, 110 IS, 990 IS i 95 IS – pojednostavljuju fotografisanje kvalitetnim automatskim režimom Smart Auto. Svi su rezolucije 12 megapiksela (sem 95 IS sa 10) sa optičkim sočivima sa stabilizatorom slike i zumiranjem od 3 (95 IS, 100IS), 4 (110 IS) i 5 puta na 990IS. Moćni zum uvećanja 5x čini 990 IS idealnim za fotografisanje udaljenih predmeta ili kreativno kadriranje vaših snimaka. Njegov elegantni, metalni dizajn skriva mnoštvo zanimljivih karakteristika, kao što su Creative Light Effect i Zoom Blur funkcije za pravljenje umetničkih fotki. Opremljen je PureColor LCD II ekranom od 3 inča sa ActiveDisplay modom koji se aktivira pokretom ruke. IXUS 110 IS je opremljen i širokougaonim sočivom od 28 mm, idealnim za grupne fotografije, enterijere ili širokougaone HD video-snimke.
Cene: Ixus 95 – 255 evra, Ixus 100 – 300 evra, Ixus 110 – 354 evra, Ixus 990 – 387 evra.
www.canon.rs

mobilna zabava bez granica ››› www.mobilaja.com

mobilaja

mts telenor vip

3363

0900 22 33 63

ZA SVA VAŠA PITANJA, KOMENTARE I SUGESTIJE
mobilaja CALL CENTAR: **011/35 37 540**
(radno vreme: PONEDELJAK-PETAK, od 9 do 16 časova)

OD SADA I

DOSTUPNO PREKO 060,061,062,063,064 I 065 MREŽE I SA FIKSNE MREŽE PREKO 0900 BROJA! MELODIJE, SLIKE, ANIMACIJE, VIDEO KLIPOVE I JAVA IGRE MOŽETE DA NARUČITE I PUTEM SMS-a!

VIDEO KLIPOVI

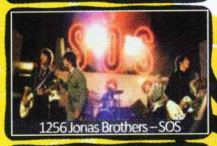
NOVO!

1238 RBD ponovo u Beogradu

1239 RBD ponovo u Beogradu

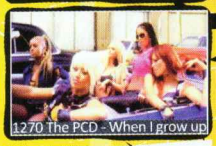
1244 HSM 3 - Zac Efron

1253 HSM - Say OK


1256 Jonas Brothers – SOS

1265 S.Gomez - Tell me something

1249 Miley Cyrus - Fly on the wall


1270 The PCD - When I grow up

VIDEO KLIPOVI: Za video klip pod brojem 1238, otkucajte **K 1238** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate ili naručite preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63**.

MP3 I REALNE MELODIJE

2224 Britney Spears – Circus
2229 Pink – Sober
2149 Britney Spears – Womanizer
2208 Demi Lovato - La,la land get beck
2212 Katy Parry - Hot N Cold
2150 Pink – So What
2213 Lil Wayne ft Static Major – Lolipop
2216 S. Gomez - Tell Me Something I Don't Know
2219 The Pussycat Dolls - I hate this part
2220 The Rasmus - Livin' In A World Without You
2206 HSM -Vanessa I Zac - Say Ok
2209 HSM 3 - We're All In This Together
2180 HSM - A Night To Remember
2211 Kanye West - Heartless
2151 Katy Perry - I kissed a girl
2155 Jonas Brothers - Burning Up
2215 Paramore - That's What You Get
2217 Shaggy ft Akon - What's love
2151 Katy Perry - I kissed a girl
2210 Jonas Brothers - S.O.S
2183 Rebelde - Era la musica
1895 Rebelde - Es Por Amor
2147 Serija Seranovi – Naslovan tema
2187 Rihanna Ft Justin Timberlake - Rehab
2182 Miley Cyrus - 7 things
2131 Metallica - The day that never comes
2197 Nataša Bekvalac - Trista stepeni
2200 S. Kovačević i E. Jehović - Još ti se nadam
2221 Ana Nikolić - Ekstaza

RING TONOVI

6047 Serija - High school
6079 Film - Twilight
6078 Fanki, sexi žaba
6075 Crtani - Munja
6076 Definitivno bez konkurencije

MONOFONE, POLIFONE, REALNE I MP3

1757 Rihanna feat. Jay-Z – Umbrella
1754 Pussycat Dolls – Buttons
1706 Lordi – Hard Rock Hallelujah
1560 50 CENT – Candy shop
1239 Evanescence – Bring me to life
1755 Nelly Furtado – Say it right
1717 Avril Lavigne – Girlfriend
1253 James Brown – I feel good
1282 Robbie Williams – Feel
1722 Justin Timberlake – My love
1720 Gwen Stefani – The sweet escape
1607 Madonna – Hung up
1562 Shakira – La tortura
1590 Daddy Yankee – Gasolina
1557 Helena Paparizou – My number one
1592 Arash & Rebecca – Temptation
1606 Sean Paul – We be burnin
1476 Eric Prydz – Call on me
1761 In Vivo – Tu Tu Tu
1764 Seka Aleksić – Kraljica
1576 Tanja Savić – Tako mlada
1763 Boban Rajović – Usne boje vina
1703 Tina Ivanović – Extra
1573 Slavica Ćukteraš – Prevari me
1539 Nataša Bekvalac – Ponovo
1712 Donna Ares – To mi nije trebalo
1698 Ana Kokić – Mojne mala
1758 Indy & Bojan Bjelić – Ekspresno
1240 Film – Dobar, loš i zao
1243 Film – Rocky
1246 Film – Titanic
1460 Film – James Bond
1242 Film – Kum

MONOFONE MELODIJE: Za melodiju pod brojem 1607, a imate NOKIU ili SAMSUNG, otkucajte **MN 1607**, za SIEMENS otkucajte **MS 1607**, EMS telefon SONY ERICSSON, ALCATEL, MOTOROLA ili PANASONIC otkucajte **ME 1607** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. **POLIFONE MELODIJE:** Za polifonu melodiju pod brojem 1560, otkucajte **P 1560** i pošaljite na **3363**. **REALNE MELODIJE I TONOVI:** Za realnu melodiju pod brojem 2131, otkucajte **A 2131** i pošaljite na **3363**. **MP3 MELODIJE I TONOVI:** Za MP3 ton pod brojem 1761, otkucajte **M 1761** i pošaljite na **3363**. Melodije možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63**.
Melodije sa kodovima koji počinju brojevima 19xx i 20xx, ne podržava model telefona Sony Ericsson SE T610.

SLIKE

6901

6828

6917

6902

6885

6919

6785

6895

6882

6874

6719

6394

6894

6802

6909

6875

6735

6881

6884

6914

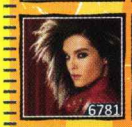
6820

6865

6910

POKLONITE NEKOME...

Ako želite možete da **poklonite** pekome na svojoj ili na drugoj mreži melodiju ili sliku! Na kraju poruke samo dodajte razmak i broj telefona kome šaljete poklon, na primer, da biste melodiju pod brojem 1234 poslali na NOKIA telefon sa brojem 063/111 222, otkucajte: **MN** (razmak) **1234** (razmak) **063111222**.
Ovo možete da uradite i pozivanjem broja **0900/22 33 63**.


6781

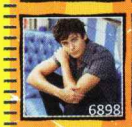
6883

6817

6871

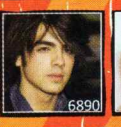
6870

6912

6904

6898

6880

6789

6848

6890

6887

6570

6869

6859

6742

6310

6896

6907

6687

6918

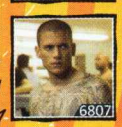
6816

6899

6574

6610

6879

6835

6807

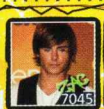
6866

6908

6435

SLIKE U BOJI: Za sliku u boji pod brojem 6901, otkucajte **S 6901** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. Slike u boji možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63**.

ANIMACIJE


7045

7044

7020

7039

7008

7037

7038

7024

7040

7035

7012

7042

7023

1040

1024

ANIMACIJE: Za animaciju pod brojem 7021, otkucajte **V 7021** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. Animacije možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63**.

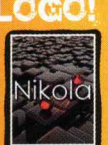
KREIRAJTE SOPSTVENI LOGO!

VELIKE SLIKE!

KLA Miljana

KLB Marko

KLC Mladen

KLD Bojana


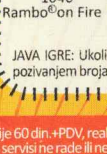
KLE Nikola

KLH Ivana

Ukoliko želite sopstveni logo u boji otkucajte **KL# željeni tekst** i pošaljite na **3363**. Znak **#** treba da zamenite slovom koji odgovara željenom stilu (na primer **KLH**). Primeri dostupnih stilova i principa naručivanja su gore prikazani.

JAVA IGRE

HIT!


1046
Rambo® on Fire

1025
Midtown Madness®

1026
Terminator™

1034
Age of Empires®II

1035
Asterix®

1047
Asterix®-Vikings

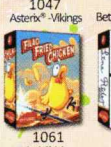
1048
Battlestar Galactica

1050
Flitzer

1049
Football Fans 2006

1057
Terminator™ Revenge

1058
Penguin Fever


1061
Fried Chicken

1062
Line Rider

HIT!

1056
Age of Empires® II Deluxe

JAVA IGRE: Ukoliko želite igru pod brojem 1046 (Rambo® On Fire), otkucajte **J 1046** i pošaljite na **3363**. JAVA igre možete da naručite pozivanjem broja **0900/22 33 63**. Spisak podržanih telefona možete pronaći na web adresi www.mobilaja.com

CENE: Cene sadržaja preko svih mreža su: monofone melodije i crno-bele slike 35 din.+PDV, polifone melodije, slike u boji i animacije 60 din.+PDV, realne i mp3 melodije 90 din.+PDV, video klipovi 75 din.+PDV, JAVA igre 150 din.+PDV (samo za mts mrežu). Cena preko fiksne mreže je 50 din.+PDV/min. **NAPOMENA:** U zavisnosti od proizvođača i/ili modela mobilnog telefona, može se dogoditi da pojedini servisi ne rade ili ne rade u celosti. U tim slučajevima **mobilaja** neće biti odgovorna. Za preuzimanje polifonih melodija, slika u boji, animacija i JAVA igara potrebno je da imate aktiviran i ispravno podešen GPRS na svom mobilnom telefonu. GPRS možete da aktivirate pozivanjem CALL CENTRA na brojeve 789 (064 mreža) i 9863 (063 mreža). **POLIFONE MELODIJE I SLIKE U BOJI:** Nokia 3100, 3510i, 5100, 6100, 6200, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 8910i, 3200, 6220, 7200, 3300, 3650, 6600, 6620, 6230, 7600, 7650, 7610, N-Gage, Siemens SX1, ST55, ST60, A60, C55, C60, M55, MC60, S55, SL55, C65, CX65, M65, S65, SL65, Sony Ericsson T300, T310, T610, T630, Z600, Z1010, K500i, F500i, K700i, S700i, P800, P900, Samsung X100, C100, X600, E700, E710, E715, E800, Motorola V300, V400, V500, V600, T720 Alcatel OT531, OT535, OT735, Sagem myV-55, myV-65, myV-75, myX5-2, myX-7, Sharp TQ-GX10, TQ-GX15,TQ-GX20, TQ-GX30... **REALNE I MP3 MELODIJE:** Svi telefoni sa mogućnošću reprodukcije AMR odnosno MP3 formata. **VIDEO KLIPOVI:** Telefoni sa mogućnošću reprodukcije 3GP formata i dovoljnom količinom slobodne memorije.

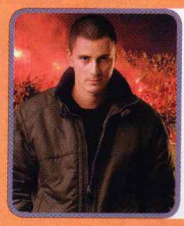
Top-lista video igara

Šta pre igrati? Dawn of War II ili Street Fighter IV? F.E.A.R. 2 ili Necrovision? I Man of War je dobar izbor. Igrajte sve što možete, jer posle nećete imati kad.

No.	Igra	Platforma	Žanr
1.	**Dawn of War II**	**PC**	**akcioni RTS**
2.	F.E.A.R. 2	PC, PS3, 360	akcija
3.	Grand Theft Auto IV	PC, PS3, 360	akcija
4.	Prince of Persia	PC, PS3, 360	arkadna avantura
5.	Fallout 3	PC, PS3, 360	RPG
6.	Burnout Paradise	PC, PS3, 360	vožnja
7.	Mirror's Edge	PC, PS3, 360	akcija
8.	Tomb Raider: Underworld	PC, PS3, 360, PS2, WII, NDS	akciona avantura
9.	Man of War PC	strategija	MMORPG
10.	Necrovision	PC	akcija

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Stevan Filipović poneo sa sobom?



Jedan od naših najmlađih reditelja, pored toga što režira neobične filmove (Šejtanov ratnik), voli i da igra video igre. Trenutno režira film skinheadsima Šišanje.

1 The Force Unleashed (PS3)

Nova Star Wars igra dobila je i nekoliko nagrada za scenario na kojem je saradivao i Džordž Lukas lično. Neponovljivo igračko iskustvo, sa pričom koja je bolja od većine filmova u poslednje vreme.

2 Secret Of The Monkey Island (PC)

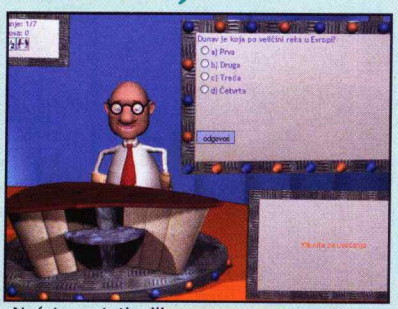
Legendarna grafička avantura firme Lucasarts iz devedesetih godina idealna je za pusto ostrvo (s blagom). Sjajan humor i inteligentne zagonetke. Filmski serijal Pirati sa Kariba direktno je inspirisan ovim igrama.

3 Prince Of Persia (PC)

Sands of Time je moj izbor, mada su i ostali nastavci podjednako dobri. A možda bih, čisto zbog nostalgije, poneo i prvu verziju Princa, iz 1989. godine!

Surftips

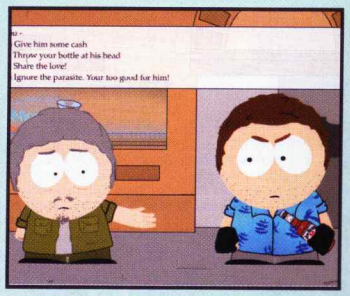
Kvizomanija



Nećete postati milioner ali ćete se dobro zabaviti

Ako volite da rešavate kvizove, testove i da se takmičite, www.kvizmanija.net pravi je sajt za vas. Ovde ćete naći mnogo toga iz raznih oblasti, pa pored kvizova znanja, imate mogućnost i rešavanja testova ličnosti. Ako želite, možete čak da napravite i svoj kviz, koji ćete ponuditi drugima da ga rešavaju. Ukoliko neko želi da napravi kviz sa pitanjima o ScreenFunu, može slobodno... baš da vidimo da li ćemo znati odgovore.

Rayova avantura

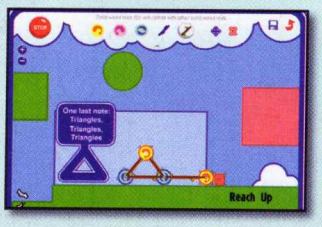


Odgovori utiču na to kako će se razvijati priča

Fenomenalna avanturica koja se igra iz browsera najviše podseća na grafiku iz South Parka. Vi ste u ulozi Raya, lokalnog probisveta i plaćenog ubice, koji treba da rešava zadatke tako što će donositi odluke koje će uticati na kraj avanture. Postoji nekoliko različitih krajeva, tako da ovu igru možete igrati više puta. Igra ima dva dela – prvo probajte na www.ugoplayer.com/games/ray.html a potom i na ray2.html.

Mozgalica

Ako volite da rešavate logičke zavrzlame, Fantastic Contraption je prava stvar za vas. Povežite predmete tako kako biste napravili mehanizam koji će traženi predmet odvesti na pravo mesto. www.fantasticcontraption.com



Čik ako smete

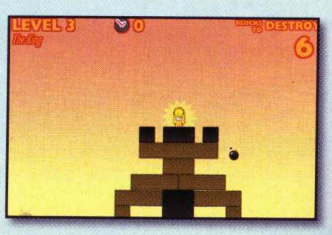
Potpuno neoubičajena igra koja vas testira koliko dugo možete da izdržite u hotelu užasa. Registrujte se, stavite slušalice na uši, dođite u traženo vreme i probajte da se ne uplašite. www.hotel626.com

Manga online

Ako volite Naruta, Berserka, Vampire Knighta i ostale likove, posetite sajt www.findmanga.com/mangalist. Za sve fanove mangi i animea, ovo je odlično mesto za njihovo besplatno čitanje i gledanje.

Totem kill

Sve što imate od alata jeste bomba. Sve što treba da uradite da biste doveli čovečuljka do zemlje uništavaljući totеme ispod njega. Veoma jednostavno a 25 nivoa lepo će vas opustiti. armorgames.com/play/1871/totem-destroyer



C slike u koloru

Ako želiš kolornu sliku pod brojem 4454 samo ukucaj C 4454 i pošalji na 7070. Cene **50DIN**. Važi za sve mreže.

4454

2015

2114

4403

4430

4452

4433

4432

4333

4424

4438

4374

4450

4451

4453

4449

4375

4376

V animacije

Ako želiš animaciju pod brojem 6117 samo ukucaj V 6117 i pošalji na 7070. Cene **50DIN**. Važi za sve mreže.

6117

6116

6140

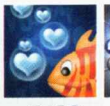
6141

6096

6078

6134

6135

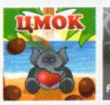

6132

6128

6143

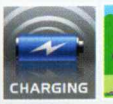
6074

6142



6131

6125



6126

6027

6114

MP3

Ako želiš MP3 pod brojem 6055 samo ukucaj MP3 6055 i pošalji na 7070. Cene **90DIN**. Važi za sve mreže.

Ekstra hitovi
6055 Ivkova Slava - Nesanica
6134 Himna Navijača Partizana - Volim Parizan
6100 Srbija - Navijačko skandiranje
6118 Prijatelji - Tema iz serije
6106 Under the Sea - Dizni
6116 Otpisani - Trubači
6091 Bože pravde - Himna (instumental)
Hitovi narodne muzike
6170 Tozovac - Vlajna
6159 Dragana Mirković - Ako me ostaviš
6157 Bora Drljača - Otišla je Danijela
6169 T. Zdravković - Ispod palme na obali mora
6302 B. Zdravković - Kako starim sve te više volim
6305 Emina Jahović - Dal ona zna
6304 Donna Ares - To mi nije trebalo
6307 Sinan Sakić - Lepa do bola
6219 Blek Panters - Kakvu ženu imam
6211 Bojan Bjelić i Indy – Ekspresno
6208 Indy - Bato, bre
6206 Halid Beslic - Tuga
6201 Tina Ivanović - Kabrio porše
6188 Neda Ukraden - Januar i februar
6187 Mira Skorić - Ista nam je tuga
6001 Ceca - Pazi s kime spavaš
6073 Nikola Rokvic - Oprosti mojoj mladosti
6025 Ceca - Neodoljiv
6046 Elma - Gradske priče
6040 Silvana Armenulić - Šta će mi život
6087 Ljuba Aličić - Vrati se na mesto zločina
Hitovi zabavne muzike
6212 Marija Šerifović - Molitva
6217 Blizanci - Mambo Jambo Serbiano
6209 Željko Samardžić - Lice ljubavi
6214 Negativ - Prava stvar
6195 September - Cry For You
6185 Freestylers - In Love With You
6174 Zdravko Čolić - Sto Puta
6167 Marija Šerifović - Nije mi prvi put
6301 Ana Nikolić - Devojka od čokolade
6308 Željko Samardžić - Lice ljubavi
6172 Zdravko Čolić - Hajmo negdje nasamo
6166 Magazin - Oko moje sanjivo
6190 Nelly Furtado - Maneater
6076 50 cent - Candy shop
6151 Justin Timberlake - Sexy back
6138 Pussycat Dolls & B. Rhymes - Dont Cha
6111 Metallica - Nothing Else Matters
6077 Crazy Frog - Axel F
6149 Beyonce ft. JayZ - Deja Vu
6020 Shakira - La tortura
6090 Lordi - Hard Rock Hallelujah (Finland)
6136 Black Eyed Peas - My Humps
6069 Ana Nikolic - Romale romali
6139 Us5 - Maria
6104 Sting - Desert Rose
6060 Madonna - Sorry
6099 Santana - Maria Maria
6052 Funky G - U tvojim kolima
6079 Željko Joksimović - Michelle

P

Ako želiš polifonu melodiju pod brojem 71004 samo ukucaj P 71004 i pošalji na 7070. Cene **50DIN**. Važi za sve mreže.

EUROSONG 2007
71004 Marija Šerifović - Molitva
71104 Bugarska - Elica Todorova & S. Jankulov
71204 Gruzija - Sopho Khalvashi - My Story
71304 Rusija - Serebro - Song Number One
71404 Slovenija - Alenka Gotar - Cvet z juga
71504 Ukrajna - Verka Serduchka - Danzing

hitovi narodne muzike
71483 Sinan Sakić - Lepa do bola
71283 Emina Jahovic - Dal ona zna
71183 Donna Ares - To mi nije trebalo
71973 B. Zdravković - Kako starim sve te više...
71992 Seka Aleksić - Iskoristi moje mane
71991 Nedeljko Bajić Baja - Mini Suknja
71953 Sako Polumenta - Dočekajmo jutro...
71923 Mile Kitić - Sampanjac
71863 Dragana Mirkovic - Luče moje
71772 Seka Aleksić - Dodji i uzmi me
71743 Milica Todorović - Uporedi me
71702 Sejo Kalač - Ala ala
71670 Dragana Mirković - Kroz šljivike i livade
71612 DJ Krmak - Sumaher
71542 Tanja Savić – Tako mlada
71472 Tina - Bunda od nerca

hitovi zabavne muzike
71583 Željko Samardžić - Lice ljubavi
71383 O. Dragojevic - Sa dva zma lažnog srebra
71083 Djogani - Kralj diskoteka
71873 Ana Nikolic - Devojka od čokolade
71942 Global Deejays - The sound of S. Francisco
71933 Coolio - Gangstas paradise
71892 Metallica - Nothing Else Matters
71890 Kylie Minogue - I believe in you
71861 Gwen Stefani - Rich Girl
71832 Shakira - La Tortura
71812 Linkin Park & Jay-Z - Numb-Encore
71782 Rihanna - Pon De Replay
71771 Iron Maiden - The number of the beast
71752 Djogani - Čekaj me kod kolima
71723 The Doors - Break on through
71703 Madonna - Hung up
71661 Prodigy - Smack My Bitch Up
71643 Ana Nikolić - Romale Romali
71641 Ogi - Cico
71613 Black Eyed Peas - My Humps
71603 Bob Sindair - Love Generation
71573 Bob Marley - I Shot The Sheriff
71572 Djogani - Ženi me
71553 Sting - Desert rose
71503 50 Cent - Window Shopper
71492 HIM - Wings Of A Butterfly
71482 50 Cent - Outta Control
71473 Luna - Sečeru
71471 50 Cent Ft Olivia - Candy Shop
71453 Santana - Maria, maria
71443 Tatu - All about us
71413 Željko Joksimović - Mišel
71401 Nataša Bekvalac - Nikotin
71363 The Prodigy - Out of space
71352 T. Dapčević - Sve je isto samo njega nema
71351 Ekv - Par godina
71343 Shakira - Dont bother
71320 Ac/Dc - Highway To Hell
71263 The Eagles - Hotel California

ekstra hitovi
71491 Top Gun - Tema iz filma
71460 New York, New York
71412 Bijelo dugme - Uspavanka za Radmilu M
71380 Star Wars - The Imperial March
71342 Sundjer Bob - Tema iz crtanog filma
71151 Liga Sampiona
71100 Goran Bregović – Kalašnikov
71081 Shrek - Tema iz crtanog filma
71062 Crazy Frog - Axel F
70993 Kum - Tema iz filma
70921 Otpisani - Tema iz serije
70898 Ljubišino kolo
70883 Prijatelji - Muzika iz serije
70828 Pink Panter – Tema iz filma
70816 Sex i grad - Muzika iz serije
70752 Adams Family - Tema iz filma
70731 Nemoguća misija - Tema iz filma
70687 Cari – Muzika iz serije
70610 Crvena Zvezda - Himna
70510 Partizan - Himna
70470 Bože pravde - Himna

MONOFONE MELODIJE Bez obzira čije si mreže korisnik, a želiš melodiju pod brojem 71400, i imaš telefon NOKIA ukucaj MN 71400, ALCATEL-MA 71400, SONY ERICSSON-ME 71400, MOTOROLA-MM 71400, SAMSUNG-MSS 71400, SIEMENS-MS 71400, i za ostale EMS telefone-ME 71400 i pošalji na 7070. Cene **40DIN**. Važi za sve mreže.

SMS LJUBAVNI CHAT

Želiš li da upoznaš dečka? DA
Želiš li da upoznaš devojku? DA
Želiš li da imaš sms simpatiju? DA
Diskretno i anonimno? DA

Ukucaj DA i pošalji na 7070

ostale KOMANDE za LJUBAVNI CHAT:
Traži korisnike koji su prijavljeni:
Ukucaj - DA trazi pol godine od do grad
primer: **DA trazi pol z god 20 35 grad Beograd**
(z - ženski pol / m - muški pol)
Pošalji SMS na 7070

Vidi šta je korisnik napisao o sebi:
Ukucaj - DA vidi ime korisnika
primer: **DA vidi marija23**
Pošalji SMS na 7070

Šta želi korisnik i šta su očekivanja:
Ukucaj - DA zeli ime korisnika
primer: **DA zeli marija23**
Pošalji SMS na 7070

Da pošalješ poruku i ostvariš kontakt:
Ukucaj - DA poruka ime korisnika tekst poruke
primer: **DA poruka marija23 cao kako si**
Pošalji SMS na 7070

za 064 i 065 mrežu

7070

mts telenor vip
preko ovog fiksnog broja možete naručiti polifone melodije, kolorne slike i igrice
0900/555-555
CENA POZIVA NA 0900 JE 50 din.+PDV bez obzira na dužinu trajanja poziva

G rečnici

Ako želiš JAVA APLIKACIJU pod brojem 3807 jednostavno ukucaj G 3807 i pošalji na 7070. Cena **150DIN**. Važi za sve mreže.

java igre

cena 150 din

3786

3660

3738

3803

3785

3789

3777

3804

cena 110 din

3807

3747

3800

3661

3788

3697

hit meseca

3843

iTV MULTIMEDIA

Morate imati podešen i aktiviran GPRS na svom telefonu. Svi korisnici čiji aparat podržava GPRS, mogu ga aktivirati pozivom CALL CENTRA na brojeve 789 (064 mreža) , 9863 (063 mreža) i 060/1234 (za Vip mrežu). Nakon što aktivirate GPRS potrebno je samo da okrenete 0900/555-555 i pratite uputstva govornog aparata. Sve cene su bez PDV-a (18%).

PODRŽANI MODELI: Polifone melodije,kolor slike, real audio: NOKIA svi modeli sa kolor ekranima; SIEMENS SX1, ST55, ST60, A60, C55, C65, CX65, C6V, C60, M55, M65, MC60, S55, S65, SL55, S57C, SL65; SONY ERICSSON P800, P900, K700i, K500i, F500i, S700i, T610, T630, T300, T310, Z600, Z1010; ALCATEL ONE TOUCH 531, ONE TOUCH 535, ONE TOUCH 735, ONE TOUCH 525, ONE TOUCH 332; MOTOROLA V300, V400, V500, V600, V620, T720, A835, C385, C450, C550, C650, V180, V220, V525M, E365; SAMSUNG E105, E700, E710, E715, X600, X100, C100, S500, S600, E100, E800, E820, S500, X100A, X600A, C100, C100G, D410, D410C, D415, E105, E300, E310, E600, E608, E710, E715, P100, P400, P510, P730, S100, S105, S200, S300, S300M, V200, V205, X430, X450; PANASONIC G50, G60,

IGRAČKI HOROSKOP

Ovan (21. 3 - 20. 4)

Iskoristite rogove da počistite sve na putu

Sanjaćete najnoviju verziju Swen Bomwollena

Približava se vreme kada treba da stupite u akciju. Ipak, vaše kolege više cene razumne argumente od ubadanja rogovima u zadnjicu. Zahvaljujući uplivu Venere u vaš znak, očekuju vas prijatni vikendi, prepuni nežnog blejanja ispred monitora u društvu vaše omiljene ovčice. Zdravlje: Oštrini rogova najviše doprinose maratonske sesije Counter Strikea. Čuvajte se piratskih igara jer vam mogu skinuti vunu sa leđa.

ScreenFunShot

Ne volim da parkiram na travnjaku (Ivan, GTA4)

Zanimljive screenshotove iz igara pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs** zajedno sa komentarom. Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (konsultujte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

BRAVO SCREENFUN No. 47 – 3/09 • Po licenci: HEINRICH BAUER ZEITSCHRIFTEN VERLAG KG Charles-de-Gaulle-Straße 8, D-81737 München

Osnivač-izdavač: NID "Color Media International" d.o.o.
Adresa redakcije: Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Poštanski fah 269
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
E-mail: bravoscreenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik: Igor Conić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut, Stojan Karamatijević, Vladimir Dolapčev

PRODUKCIONI TIM
Šef produkcije: Aleksandra Prusina (aleksandra.prusina@color.rs)
Art direktor: Aleksandar Ružičić (aleksandar.ruzicic@color.rs)
Redaktor: Dragana Prodanović (dragana.prodanovic@color.rs)

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Valentina Arambašić (valentina.arambasic@color.rs)
Obrada fotografija: Igor Pejović (igor.pejovic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Ištvan Dević (istvan.devic@color.rs)
Snežana Matić (snezana.matic@color.rs)
Nataša Nikolić (natasa.nikolic@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 360 din., godišnja 720 din.
Telefon: 021/489-71-34, e-mail: pretplata@color.rs

COLOR MEDIA INTERNATIONAL
Direktor: Milan Šobot (milan.sobot@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Direktor produkcije: Bojan Vulin (bojan.vulin@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
Direktor korporativnih komunikacija: Milica Milić (milica.milic@color.rs)
Direktor promocija: Dražen Ćurčić (drazen.curcic.@color.rs)
Web urednik: Goran Aničić (goran.anicic@color.rs)
Grafički dizajner: Nataša Dragišić (natasa.dragisic@color.rs)

"Color Media International" je članica:
COLOR PRESS GROUP

ADVERTISING
Advertising direktor grupe: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Advertajzing direktor izdanja: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Strahinja Antonić, advertajzing menadžer grupe (strahinja.antonic@color.rs)
Snežana Topolić, advertajzing menadžer grupe (snezana.topolic@color.rs)
Dragan Vučević, advertajzing menadžer grupe (dragan.vucevic@color.rs)
Saša Maćešić, advertajzing menadžer grupe (sasa.macesic@color.rs)

Novi Sad
Adresa marketinga: Temerinska 102
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26

Beograd
Adresa marketinga: Ljubostinjska 2
Tel. 011/3-810-810, Fax: 011/3-810-888

COLOR PRINT
Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

distri press
DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa:Surčinski put 1N, 11070 Novi Beograd
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
681.32 : 794
BRAVO screen fun / urednik Igor Conić. – 2005, 1– . – Novi Sad : Color Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Calić
Tel. 081/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print" d.o.o., Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva ISSN: 1840-1961

Kompanija COLOR PRESS GROUP i redakcija Bravo ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja Bravo ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija Bravo ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GROUP izdaje magazine: Lepota i zdravlje, CKM, JOY, Moja kosa, Svet, Bravo, Bravo Girl, Moja beba, Brava Casa, Alan Ford, FHM, Beauty Expert, Moje Dete, Hello, TV novele, Astro, Lekovito bilje, Sfinga, Skandi svet, Moja tajna, Moja romansa, Junior i mnoge druge

COLOR PRESS GROUP je član:
FIPP
International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

PlayStation Network
eu.playstation.com
killzone.com
Blu-ray Disc
18+
www.pegi.info
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
KILLZONE® 2
CT Computers
Member of
ComTrade Group
Autorizovani distributer za Srbiju
rs.playstation.com
PLAYSTATION 3

ZA DOBRU SVIRKU
NISU TI POTREBNI INSTRUMENTI

ULTIMATE BAND

ULTIMATIVNA GITARA

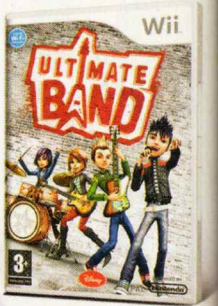
ULTIMATIVNI BUBNJEVI

ULTIMATIVNI PEVAČ

3+ www.pegi.info

NINTENDO DS™ Wii™

Disney INTERACTIVE STUDIOS



© Disney. All rights reserved. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
Product names and/or visuals shown are of product currently in development and may be subject to change